DEAD RISING 2 Vous reprendrez bien un peu de zombie ?

NUMÉRO 234 - OCTOBRE 2010

joystick

WWW.JVN.COM

ON Y A JOUÉ

CALL OF DUTY BLACK OPS

RENGAGEZ-VOUS QU'ILS DISAIENT !

FOCUS DU MOIS



MAFIA II

NOTRE GROS TEST BANG BANG !

RÉZO

STARCRAFT II

Décrochez l'or dans les défis !

DOSSIER

STRONGHOLD 3

Le RTS préféré de Clovis et ses potes

TESTS ET BÊTA

R.U.S.E.

Un jeu pour les renards

DRAKENSANG, KANE & LYNCH 2 STARCRAFT II ...



L 13925 - 234 - F: 6,95 €



Numéro 234 / Octobre 2010 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

JOYSTICK N° 234 - OCTOBRE 2010

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros.
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kévin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Cyril « Cyd » Dupont, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ioannis « Yvesen » Nikas, Axel « Shua » Olivereau, Baptiste « Bat » Peyron, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







À NOUS LE PULITZER !

Simple hasard de calendrier ou traquenard monté par le gouvernement chinois, ce mois-ci, c'est à nous, petits soldats du Stick, qu'incombe la lourde tâche de vous écrire un édito engagé et poignant. Sur le papier, rien de plus simple : quelques infos, un coup de gueule bien senti et une anecdote triviale sur la fin tragique de Capuche, le chat de la voisine écrasé la nuit dernière histoire de servir du pathos à la louche, et le tour est joué. Seulement…

-Dis Sundin, qu'est-ce qu'on y met dans cet édito ?

-Déjà, question. On fait ça sous forme de dialogue ou de texte normal ? Dans le second cas, faut voir comment lier nos phrases. Faut pas que ça soit un truc sibyllin, plutôt du didactique, tu vois ? Genre, toi, tu parles de la cosmogonie et moi je leur ressors mes cours de psychopathologie par exemple. Si tu veux faire ça comme un texte normal, on peut mettre des phrases de couleurs, genre rose et vert sapin, et faire une phrase chacun. Ou alors on raconte chacun une histoire mais les deux en forment une autre, tu vois ce que je veux dire ? Non, tu vois pas ? Je suis peut-être trop ambitieux, ouais.

-Trop ambitieux ? Jamais ! Nom d'une pipe en bois précieux ! ÇA VA ROXER SA MAMAN EN BIKINI DE CHEZ LECLERC CET ÉDITO ! Donc, OK pour un message à double lecture, mais même en voilant nos mots, j'ai peur que la supercherie ne soit trop évidente.

Par exemple, j'ai fait un peu de cryptologie quantique en CM1, on pourrait coder une ligne sur deux à l'aide du protocole BB84 en alternant les polarisations à 0° et 45°. Et outre notre propos, qui doit être juste et bien senti, on cache discrétos des longitudes et des latitudes en klingon, et on les mène vers une version bêta originale du DOS v0.6 codé par Billou et absolument introuvable. La cerise sur le gâteau, quoi ! T'en penses quoi ?

- Ben, j'en pense que t'es mal barré, parce que là il est 15 h 38 et que j'ai mon cours d'aquagym suédois.

-Pfff, en plus on est obligé de vanner Savon dans l'édito. C'est dans nos contrats.

- Mouais, c'est pas facile de faire un bon édito !

SUNDIN & LUCKY

(avec l'infime participation de Kracoukas, ça nous gêne de le mettre en signature, mais sans ça il va nous lourder toute la semaine)

SOMMAIRE





« Treyarch a clairement lâché les chevaux sur la partie multi. »

joystick

N° 234 Octobre 2010



76 **R.U.S.E.** Verdict sur un RTS qui se pose comme une alternative crédible à l'ogre StarCraft II.



92 **STARCRAFT II** Premier épisode d'une série d'Au Secours sur StarCraft II. Au menu : les défis.



ÉCRIVEZ-NOUS

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM

joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

Que de courrier, les enfants ! Que de courrier ! Que nous vaut tant d'engouement ? Quelqu'un a gagné le Pulitzer ? A posé nu dans un mag people ? Hein ? Un DVD foireux ? Arg !



Bonjour,

Après avoir passé le DVD au peigne fin, pas de trace de Lara. La belle se serait-elle évadée vers une jungle lointaine ou pire, serait-elle tombée amoureuse? Remboursez ! Remboursez ! Rem… Hein? Quoi? Comment? C'est un jeu gratuit? Damned! La gratuité rend invisible !
Amicalement

Fabrice Le Haut Bit

JOYSTICK : **Cher Fabrice,**
Chers tous qui avez inondé notre boîte mail à la recherche de Lara : un grain de sable s'est glissé dans notre belle machinerie, et c'est en vain que vous chercheriez Miss Croft sur notre DVD du mois dernier. Je vous présente au nom de toute la rédaction nos plus sincères et nos plus plates excuses. Si tout va bien, les abonnés devraient avoir reçu leur exemplaire de Tomb Raider Anniversary avec ce Joystick 234. Quant à nos lecteurs ayant acheté le magazine en kiosque, s'ils désirent obtenir leur jeu, qu'ils en fassent la demande à l'adresse : joystickTRA@yellowmedia.fr, en précisant bien entendu leur nom et adresse postale. Nous leur ferons parvenir un DVD correctement pressé dans les plus brefs délais. La démarche est pénible nous le savons, encore mille excuses.

Chère rédaction de Joystick

Bien le bonjour. En tant que grand fan de votre magazine depuis maintenant quelques années, j'ai lu dans le Joystick de juillet-août 2010 que vous comparez Heroes of Newerth à League of Legends, ce qui pour moi est une erreur fatale (comme si vous compariez Diablo à Sims). HoN, et je pense que cela n'a pas été suffisamment souligné, est un DotA fait pour jouer à DotA, sachant que le DotA originel n'est qu'une map de War3 et donc ne peut pas être optimisé. Ce concept mérite un stand alone à lui tout seul, ce stand alone c'est HoN. Pour autant, ce n'est pas un STR, et quand vous dites « sur une map de STR classique », en fait, ce n'est rien d'autre que la map de DotA de base, au détail près. Enfin bref, après avoir lu votre test, si je ne connaissais pas HoN, je n'aurais pas du tout envie de m'y mettre, sachant que je joue à DotA mais pourtant y jouer à la place de DotA en vaut vraiment la chandelle, c'est pour quoi je vous écris ce mail.

Skipio Skipionis

JOYSTICK : **Cher Skipio,**
J'essaierai bien volontiers de souligner que si HoN est un calque carbone de la carte DotA, LoL en est une variante selon nous plus intéressante, mais je vois dans vos yeux cette ferveur du fanatique qui rend vaine toute discussion. Dommage, vous auriez sans doute fait un parfait feeder pour notre merveilleuse JoyTeam LoLesque. Hein? Un troll? Où ça?

Salut la redac !

Je suis abonne a votre mag depuis a peu pres 2 ans et j'esperer qu'après l'E3 vous parleriez un peu du tres attendu Halo Reach et je ne comprend pas pk personne n'en parle et bah voilà j'espere que suite a cette remarque vous daignerais accorder une couverture ou quelque pages a halo :p Et peu etre aussi apparaître dans le courrier des lecteurs :p En attendant vous faites un bon travaille !

Liitchi

JOYSTICK : **Aaaaah Liitchi !**
Vous êtes ou un grand taquin, ou un doux dingue. Quoi qu'il en soit, je laisse vos fautes intactes, le message n'en est que plus beau.

Bonjour

Vieux lecteur de votre magazine (eh oui, j'ai 39 ans), j'ai enfin franchi le pas en m'abonnant plutôt que d'aller l'acheter en kiosque. Plus sérieusement, je suis un inconditionnel des jeux de stratégie et j'ai été très agréablement surpris par Napoleon Total War. Le seul bémol, et non des moindres, c'est qu'il ne propose pas de partie libre. [...] Je me sens à l'étroit dans ce jeu avec le mode campagne. Existe-t-il un moyen d'en avoir? Merci à toute votre équipe pour ce magnifique magazine, je le dévore tous les mois dans mon camion (évitez l'allusion sur Robert le routier). Vive Joystick,

Laurent R.

JOYSTICK : **Cher Robert,**
D'après notre expert, la solution à votre problème est simple : créez une partie multi en local, ajoutez autant d'IA que souhaité, jouez. À l'occasion d'un embouteillage, n'oubliez pas de rédiger un chèque du montant de « la moitié de mon âme » à l'ordre de Savonfou. Merci pour lui.

VU SUR LE BLOG

Les coups de gueule à propos du DVD 233 foireux ont été nombreux. Nous les avons lus, nous assumons et nous avons honte. Ce message nous servira de garde-fou à l'avenir.

Non justement, ça ne devrait pas arriver. Surtout avec une franchise aussi connue. Qu'est-ce vous foutez à Joystick ? Plus personne ne travaille pour faire le minimum de vérifications nécessaires ? Vous allez nous pondre comme excuses « L'erreur est humaine, on n'est pas des machines », « Nous aussi on a droit à avoir des vacances », « C'est pas de notre faute » ou bien « C'est la faute du presseur » ? C'est une honte, c'est pas avec des boulettes aussi grosses que vous allez vous réconcilier avec une partie de votre lectorat. **Philippe**

7 millions de titres au bout des doigts
grâce à Surf Musique avec Deezer Premium

DEEZER



29,90 €/mois

avec engagement de 12 mois

internet(1) + TV sur PC(2) + téléphone sur PC(3) + musique(4) sur PC et mobile

agence france télécom, 1014, orange.fr

Série limitée soumise à conditions, valable du 19/08/2010 au 24/11/2010 en France métropolitaine, sous réserve d'éligibilité. Nécessite l'achat d'un modem ADSL compatible ou d'une Livebox (location à 3 €/mois). Conditions sur orange.fr

(1) Internet : débit IP jusqu'à 20 mégas, selon l'offre détenue. Débit internet dédié de 512 kbits/s jusqu'à 20 Mbits/s en débit descendant, et jusqu'à 800 kbits/s en débit remontant avec Livebox compatible. **(2) TV d'Orange** sur PC : plus de 30 chaînes incluses, accessibles uniquement sur PC (liste susceptible d'évolution). Configuration technique minimale requise : Windows XP, Vista, Windows 7, Internet Explorer 8. **(3) Téléphone sur PC : Hors n° spéciaux.** Compatible (hors Mac) sous Windows XP, Vista ou Windows 7, nécessite un casque (non fourni) et l'installation du logiciel. **(4) Musique :** accès au service Deezer Premium+. Accessible sur réseaux et terminaux compatibles. Nécessite le téléchargement de l'application Deezer. Coûts de connexion pour le téléchargement et l'usage sur terminal mobile non compris, variables selon l'offre mobile du client. Ne sont pas compris les contenus et services payants. Usages en France métropolitaine. Voir détails et liste des terminaux compatibles sur www.orange.fr. France Télécom, SA au capital de 10 594 839 096 € - RCS Paris 380 129 866.

orange™

VOTRE DVD

Saurez-vous trouver le jeu complet qui se cache sur le DVD ce mois-ci ? Franchement, après l'impardonnable boulette du mois dernier, on espère que oui, d'autant que cette fois encore, on vous gâte avec un Just Cause qui sent bon la poudre.









Le jeu complet

Genre Action - **Éditeur** Eidos Interactive - **Développeur** Avalanche Studios - **Site** Aucun

Just Cause

Deux raisons font qu'en ce jour de bouclage, j'ai la lourde tâche de vous présenter le contenu du DVD du mois. La première se résume à une citation bien matinale de l'ami Sundin : « Hier soir, je me suis fait un mojito - Chili con carne, j'peux vous dire que je ne suis pas très frais. ». Une envolée lyrique qui sera suivie quelques minutes plus tard d'un rappel à l'ordre gastrique des plus impressionnants. Quant à la seconde, elle tient au nombre de pages que Lucky doit rendre pour ce midi… Combien, tu dis ? Neuf pages ! Héhéhé… Tu vas en chier, non ? Bien… Faisons les comptes : une rédaction de Joystick moins un Lucky aux abois et un Sundin faisandé, ça fait… un sommaire DVD pour ma pomme. Et quel DVD, les amis ! Just Cause ! Oui, vous avez bien entendu : ZE Just Cause. Celui-là même qui est sorti en septembre 2006, et qui a permis à Rico Rodriguez, agent secret de son état, de montrer à la face du monde toute la mesure de son talent. Et ça tombe bien, parce que justement, Rico n'est pas homme à rester caché dans l'ombre bien longtemps. Son truc à lui, c'est la déstabilisation des gouvernements qui foulent au pied les valeurs du beau drapeau américain. Et pour ce faire, il a une méthode rodée : foutre un maximum de bordel en un minimum de temps ! Destruction de bâtiments officiels, nettoyage par le vide de campements ennemis, trafics avec les rebelles locaux. Tous les coups sont permis pour délivrer le sympathique archipel de San Esperito du régime dictatorial qui le gangrène. Comme tout agent secret qui se respecte, Rico a des gadgets qui assurent : un parachute, qui lui permet de sauter de n'importe quel véhicule sans avoir à se soucier des douloureuses conséquences d'un atterrissage par trop brutal. Et un grappin à côté duquel les jets de toile de Spiderman paraîtront ridicules. Vous constaterez également que les développeurs d'Avalanche ont mis les petits plats dans les grands pour vous offrir un contenu digne du potentiel de notre héros : une intrigue principale et quelque 300 missions secondaires à boucler, des véhicules en pagaille, sur deux ou quatre roues, et même sans roue du tout, et un environnement large et complètement ouvert. Seule ombre au tableau : à l'époque de sa sortie, le jeu présentait de méchants défauts d'optimisation, qui nécessitaient une machine aux épaules larges et à l'appétit vorace. Cela dit, aujourd'hui, cela ne devrait plus vous poser de problème. Oui, Just Cause a tout pour plaire, et ce n'est pas moi qui le dis, c'est Faskil, dans le numéro 185, en le gratifiant d'un très honorable 7/10. Sundin ? Un mot pour la fin ? « Burp… Je crois que je vais vomir ».

LE GRAND RETOUR DE LA FRANCHISE

Dans Civilization V, vous devez asseoir votre suprématie totale sur le monde en constituant une civilisation depuis ses premiers pas et en la guidant avec brio à travers les âges et les difficultés : encourager la conquête spatiale, participer aux guerres, user de diplomatie, découvrir de nouvelles technologies, affronter ou suivre les plus grands dirigeants de l'histoire et construire l'empire le plus prospère et le plus puissant que le monde ait jamais connu.



NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES

Désormais de forme hexagonale, les cases offrent de nouvelles stratégies de combat et d'expansion. Les cités-états deviennent une nouvelle ressource sur le champ de bataille. Un système diplomatique amélioré vous permet de négocier avec des dirigeants entièrement interactifs. Une bande-son personnalisée et des musiques orchestrales flamboyantes donnent à Civilization V la qualité attendue par les amateurs de la série.

COMMUNAUTÉ ET MULTIJOUEUR

Affrontez d'autres joueurs partout dans le monde ou en réseau local, modifiez le jeu comme jamais auparavant, et installez des mods sans jamais quitter le jeu grâce au portail de la communauté ! Dans Civilization V, la communauté est plus que jamais au premier plan !

SID MEIER'S CIVILIZATION V

"VOUS AVIEZ UNE VIE SOCIALE ? DOMMAGE..."



24 SEPTEMBRE 2010

WWW.CIVILIZATION5.COM

RDV sur Facebook WWW.FACEBOOK.COM/CIV









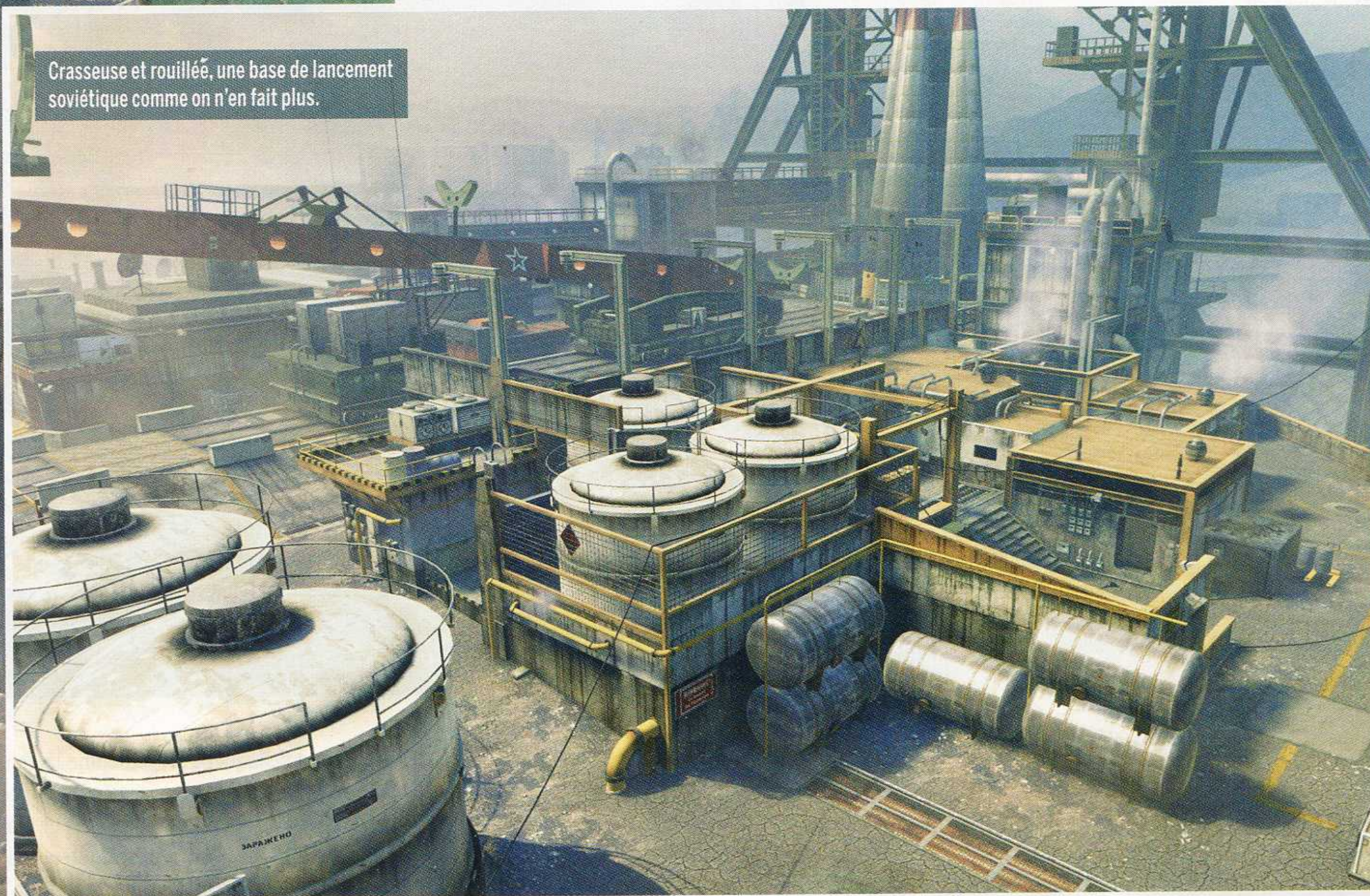


Genre FPS
Éditeur Activision Blizzard
Développeur Treyarch
Site www.callofduty.com/blackops
Sortie 9 novembre 2010

CALL OF DUTY : BLACK OPS

COLD WAR KIDS

Son nom : Boris Demenchiekov, mais je l'appelle « victime n°735 ». Il ignore qu'une balle de calibre 50 va bientôt pénétrer son lobe temporal gauche. Il laissera derrière lui une veuve éplorée et deux orphelins à qui il ne restera que la vodka et la vengeance. Je l'aime bien, moi, Boris.



Crasseuse et rouillée, une base de lancement soviétique comme on n'en fait plus.

La Guerre Froide, quelle merveilleuse période de l'humanité ! En ce temps-là, la vie était plus belle et la Russie plus communiste qu'aujourd'hui. Même si, dans un même temps, nous avons accumulé de quoi vaporiser 60 fois la planète entre Washington et Moscou, cela avait quand même du bon de disposer à la fois d'un armement moderne et d'un ennemi bien défini : Cubain, Forces Spéciales russes ou nord-vietnamiennes. C'est sans doute pour cela que Treyarch a choisi ces quelques décennies de pure camaraderie internationale pour planter le décor du prochain Call of Duty (mon Dieu que cette introduction est laborieuse).

C'est donc à Santa Monica, ville de plages, de marijuana et de seins remodelés (la Silicon Valley n'est pas très loin) que j'ai pu m'essayer une journée complète au multijoueur et à un niveau de la campagne solo. Cette dernière n'étant pas à mon humble avis le principal intérêt de Black Ops, on va s'en débarrasser vite fait. L'action prend place en 1968 sous les frondaisons de la jungle vietnamienne. Mal rasé et à court de crème solaire, un soldat américain vous briefe : « Tu vois l'hélicoptère, là-bas ? On va le prendre ! » Promis, je n'ai pas retiré un mot. Bon, au moins, cela a le mérite de la concision. Dans un premier temps, on descend de notre colline en éliminant la piétaille qui rode autour. Je ne vous ferais pas l'injure de vous décrire le court échange de tirs qui a suivi : c'est du Call of Duty typique avec ses détonations hollywoodiennes, sa barre de vie qui se régénère, ses grenades et ses gerbes d'hémoglobine qui font toujours plaisir quand on fait mouche. Graphismes, animations et gameplay n'ont pas changé d'un millimètre depuis Modern Warfare 2, jusque dans l'armement et l'interface, qui sont très similaires. Sans doute a-t-on grappillé quelques polygones ici ou là, mais c'est pour ainsi dire indétectable à un tel niveau de détail. Ce qui est flagrant en revanche, c'est que Treyarch a bien poussé sa maîtrise de l'IW 4.0 engine, et les horribles plantes d'aquarium des forêts tropicales de World at War ne sont plus qu'un mauvais souvenir. Josh Olin, community manager sur Black Ops, m'avait prévenu que c'est la suite qui allait >>>

À SAVOIR

1 La Seconde Guerre mondiale, c'est fini. Treyarch explore maintenant la guerre semi-moderne.

2 Treyarch a consacré presque deux fois plus de ressources humaines qu'avec World at War.

3 Le résultat : un solo sans surprise mais un multi qui va faire pleurer ta mère.

« Graphismes, animations et gameplay n'ont pas changé d'un millimètre depuis Modern Warfare 2. »

L'emploi de certaines tenues de camouflage est un atout décisif selon les environnements.

>>>

INFINITY WARD QUI PERD LA TÊTE...

...Treyarch qui fait la fête ?

Longtemps considéré comme l'« équipe B » des Call of Duty, Treyarch tient peut-être le moyen de devenir le porte-drapeau de la franchise. Infinity Ward ayant en effet perdu la moitié de son personnel au profit de Respawn (dont la quasi-totalité des chefs de projets, des designers et des ingénieurs), il y a fort à parier que la qualité de leur travail s'en ressente. D'autant plus que Black Ops sera le premier CoD à monopoliser toute l'attention du studio, d'habitude occupé à deux ou trois projets en simultanée.

être importante : le pilotage de cet hélicoptère, subtilisé avec un tel luxe de discrétion. Contrairement aux jeux précédents de la série, les phases en véhicule aérien ne se résument pas à jouer les mitrailleurs sur rail. Treyarch nous laisse le contrôle de l'hélicoptère, et c'est infiniment moins frustrant tout en restant très spectaculaire. Bien sûr, ça reste du Call of Duty : le pilotage est simpliste, à la limite du mono neuronal : l'altitude est automatiquement gérée, on se contente d'avancer, de reculer et de pivoter pour changer de direction, ce qui n'empêche d'ailleurs pas de se goinfrer une falaise ou un mirador à l'occasion. Le réticule de visée, indépendant de la pointe du nez de l'appareil, est lui contrôlé à la souris. Ce pilotage simplifié a permis aux level designers de farcir le décor de menaces potentielles sans pour autant rendre le passage complètement invivable. Dans la séquence en question, il fallait remonter une vallée au fond de laquelle serpente une large rivière. On survole au passage une armée entière composée de chars, de corvettes blindées et de troufions équipés de RPG. Si l'on peut se contenter d'esquiver les attaques pour s'enfuir comme un Savon face à un Death Pote, il est chaudement recommandé d'oblitérer tout ça, ne serait-ce que pour profiter du feu d'artifice façon Apocalypse Now. De toutes les menaces qui pèsent sur vous, les hélicoptères ennemis sont les plus dangereux. Quasiment insensibles à vos mitrailleuses lourdes, il faut les abattre à coups de missiles non guidés, et pas moyen d'y couper ! Ils vous suivent comme votre ombre ! L'urgence et l'intensité dramatique sont très bien rendues, notamment par les dégâts qui s'accumulent sur votre engin qui, contrairement à vous, ne se régénère pas. Tout commence par quelques impacts de balles dans la verrière, puis ce sont des trous béants qui appa-



L'Oural, terre de contrastes (Yavin d'Or de la légende inutile 2010).



Les passages extérieurs de cette carte sont d'odieux coupe-gorges.

raissent, avant que les flammes et la fumée ne commencent à envahir l'habitacle. Il ne m'a fallu qu'un quart d'heure pour boucler ce passage assez intense, et ma conclusion va fracasser les portes ouvertes : le solo plaira à ceux qui ont aimé les six autres Call of Duty, et ça tombe bien, il paraît qu'il y en a quelques-uns.

Loin de faire figure de parent pauvre d'Infinity Ward, Treyarch se fait, avec cette séquence en Hind, pardonner la minable balade en char de World at War, et éclipse même le survol de Washington de Modern Warfare 2. Il fallait le faire tout de même. Je sais que nombreux seront ceux qui reprocheront à ce genre de titre en général et à ce type de passage en particulier de privilégier le spectaculaire outrancier à la réflexion, le muscle à la matière grise, voire le Roland Emmerich sur le Terrence Malick ou le John Irvin. Tout cela est vrai, mais que voulez-vous ? Étant moi-même un

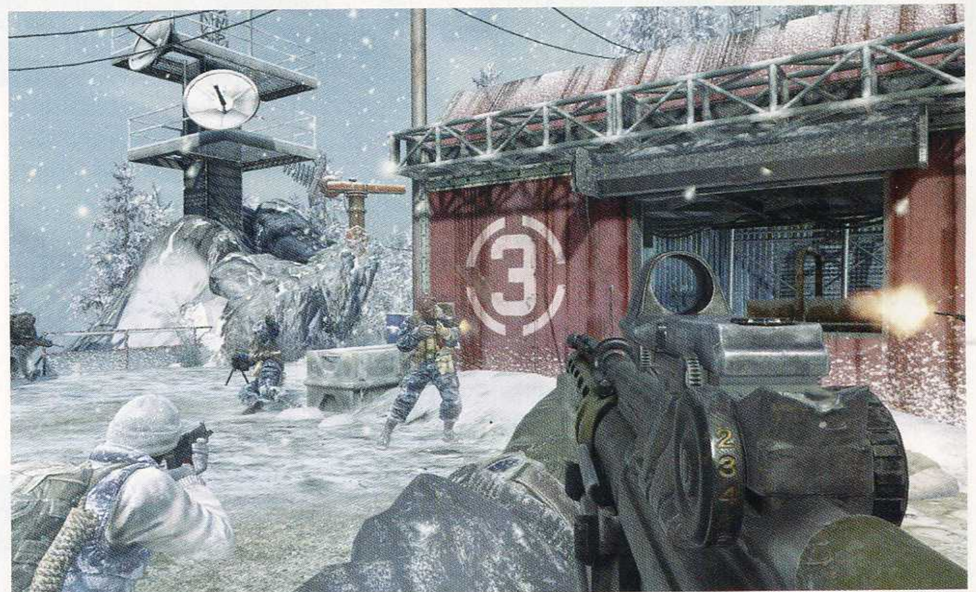
> **« Les california guys de Santa Monica ont fait leurs sales gosses en piquant des idées d'armes et d'équipements à droite et à gauche. »**

représentant de la plèbe, ma bonne dame, je goûte les plats bourratifs et nourrissants comme la dinde farcie au pâté de campagne, laissant la finesse aux bien-pensants.

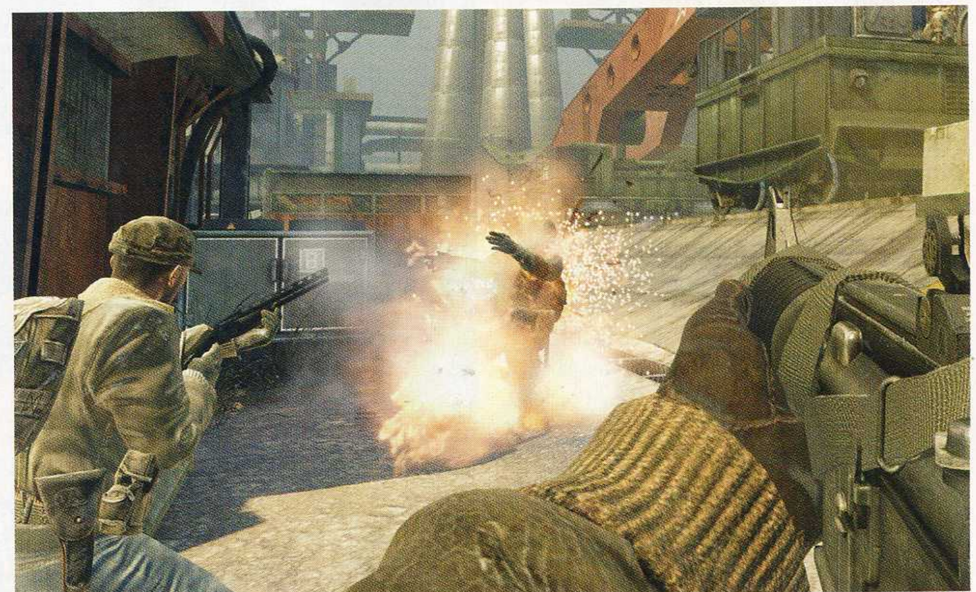
Cette petite escapade dans le solo n'était pourtant pas le principal motif de ma venue dans les locaux californiens du développeur. Dans ma ligne de mire se trouvait également le multijoueur, source inépuisable de replay value, qui m'a donné plus d'un motif de satisfaction. Sans doute à cause d'une période historique relativement similaire, la trame des deux Modern Warfare a été littéralement photocopiée. On retrouve les mêmes catégories d'armes, et l'on doit toujours choisir entre différents atouts et attachements. Sauf que les california guys de Santa Monica ont fait leurs sales gosses, en piquant des idées d'armes et d'équipements à droite et à gauche. Car sincèrement les gars, où êtes-vous allés piocher l'idée de ce monstrueux Minigun portatif qui ralentit son porteur à l'extrême quand il fait feu ? Et cette voiture télécommandée fourrée au C4 ? Et cette arbalète qui crache des carreaux explosifs ? Sûrement pas dans les cahiers secrets de l'armée améri- >>>



Sur n'importe quelle carte, le contact avec l'ennemi survient moins de dix secondes après le respawn.



Les gadgets à ajouter aux armes sont à peu près les mêmes que dans les Modern Warfare.



On ne le dira jamais assez : il est fortement déconseillé de fumer avec des sous-vêtements en nylon.

À Cuba, le scénario va sûrement tenter de réécrire l'histoire du cruel échec de la Baie des Cochons.

>>> caine, ou alors, c'est par honte qu'ils ne sont pas dévoilés au grand public. Les plus cultivés de nos lecteurs auront ainsi reconnu des emprunts à Half-Life, à Unreal Tournament, voire à Team Fortress 2. Ils ont aussi ajouté des petites trouvailles de leur cru, comme un lance-flammes à fixer sous son arme principale, tout simplement jouissif à utiliser (même s'il cèle souvent le sort de son utilisateur). On trouve également un Tomahawk et une sorte de poignard de lancer autopropulsé. Employer ces armes a quelque chose d'acrobatique, pour ne pas dire suicidaire, mais dans le même temps, quel bonheur d'humilier ce journaliste italien ! Être efficace ou tenter de foutre la honte à son monde, ce sera à vous de choisir… moi j'ai choisi. À l'image du solo, il sera désormais possible de prendre le contrôle de véhicules, comme l'hélicoptère Apache, le missile dirigeable Walkyrie (encore un emprunt à Unreal Tournament) ou la voiture téléguidée déjà citée.

Si Treyarch s'était contenté d'empiler des gimmicks à fourrer dans votre paquetage, je serais bien embêté avec seulement une moitié d'article écrite. Je serais alors obligé de meubler en vous racontant mes souvenirs de vacances en camps scouts avec le Père Vérole. Heureusement pour moi, et surtout pour vous, la gestion du personnage et les modes de jeu ont aussi été revus de fond en comble. Car, comme le fait remarquer Dan Bunting, qui dirige l'équipe res-

JE TE DÉDIE CES SERVEURS, PUBLIC !

Le community manager de Black Ops, Josh Olin, nous parle des serveurs dédiés.

JOYSTICK : **Pourquoi un développeur va-t-il choisir ou pas d'autoriser les serveurs dédiés ?**

Josh Olin : Je ne m'étendrai pas sur la raison qui pousse un développeur à choisir de ne pas autoriser des serveurs dédiés car je n'en sais rien. De mon point de vue, le système P2P fonctionne bien sur console mais est moins efficace sur PC où il existe une « couche » supplémentaire entre le joueur et le serveur (firewall, virus, OS, etc.). De plus, les PCistes aiment avoir LEUR serveur avec un accès à la console pour tout paramétrer. C'est pourquoi nous les autorisons toujours. Néanmoins, nous devons nous protéger, donc, en ce qui concerne Black Ops, c'est Gameservers.com qui aura l'exclusivité de l'hébergement des serveurs dédiés.



Surgavée d'étroits passages, la carte Radiation permettra aux moins doués d'entre vous de fragger à loisir.

>>> ponsable de la partie online du soft : « Nous avons rajouté tellement d'atouts, d'équipements et d'armes, que cela n'aurait eu aucun sens que tout se débloque automatiquement au fil des niveaux. Le joueur aurait vite été perdu, alors nous avons cherché un moyen pour qu'il puisse choisir lui-même ce qu'il souhaite débloquer. Ainsi, il est libre d'expérimenter et de guider vraiment le développement de son arsenal. » Ce moyen, c'est tout simplement le pognon, l'artiche, le blé, bref, la thune. En clair, si c'est bien le gain d'expérience qui permet d'accroître les options potentiellement déblocables, il faudra balancer du cash arraché à la sueur de vos balles pour que vous puissiez effectivement vous en servir, afin de customiser vos classes de personnages. Concrètement, de l'argent est versé au joueur à la fin de chaque partie en fonction de la victoire ou non de son camp et de son classement. Cette somme sera modulée selon le nombre de participants : finir premier dans une partie de 4 joueurs ne sera pas aussi rentable que dans une partie à 16. J'ai pris quelques minutes pour me balader dans les menus, et absolument TOUT se paye, depuis les slots pour sauvegarder ses combinaisons d'équipements jusqu'aux peintures de camouflage et aux skins disponibles. Il est même possible d'investir dans des choses totalement futiles comme un pointeur laser en forme de smiley. Le contenu total semble tellement colossal, qu'il faudra vraisemblablement des centaines d'heures de jeu pour pouvoir tout se payer. À moins d'être un parfait acharné, des choix devront donc être faits.

Mais les nouveautés ne s'arrêtent pas là, puisque l'introduction du démon argent dans le jeu a donné aux développeurs tout un tas d'idées de modes de jeu à articuler autour (en plus des traditionnels combats à mort) : il s'agit des « Wager ». Le joueur doit investir un peu de son pécule pour participer à un Wager, et à l'image d'un tournoi de poker, seuls les trois premiers du classement remportent plusieurs fois leurs mises. Les quatre modes Wager sont pensés pour être des affrontements en free for all équilibrés en mettant tout le monde à la même enseigne. Gun Game, par exemple, est tiré d'un concept aussi vieux que Counter-Strike 1.6. Il impose à tous les participants de commencer un six-coups « Python » en main (l'arme des cow-boys masochistes). À chaque frag, le joueur change de Tier et voit son arme passer à la catégorie supérieure : revolvers en akimbo, fusils à pompe puis fusils d'assaut, pour finir en fanfare avec les lance-grenades, lance-roquettes et lance-poignards au Tier 20. Le premier à compléter le dernier Tier sonne la fin de la partie. On regarde alors le classement et on répartit les gains. Stick and Stones, lui, nous >>>

INTERVIEW

ARMURIER, C'EST UN BEAU MÉTIER

Dan Bunting, directeur de l'équipe « Multijoueur » de Black Ops

Plus de six heures d'affilée à mettre mes confrères américains à l'amende ont aiguisé mon appétit de questions. Et justement, Dan Bunting passait par là pour satisfaire mes moindres désirs.

JOYSTICK : **Black Ops se situe dans les années 60 et 70, et pourtant, nous y trouvons un niveau technologique équivalent à celui des jeux de guerre moderne, avec des drones, des visées laser, etc. Une explication ?**

Dan Bunting : Ce sont les mêmes armes... mais pas tout à fait. La Guerre Froide fut une période foisonnante pour l'invention de nouvelles armes et équipements. En fait, les armes que l'on trouve dans Modern Warfare 2 existaient déjà à l'état de prototypes, de versions antérieures ou en attente de production en série. N'oubliez pas que nous parlons d'affrontement entre forces spéciales qui avaient accès au matos le plus hi-tech de leur époque. Nous avons fait appel à des historiens de l'armement pour tout ça, ne vous inquiétez pas, il n'y a aucun anachronisme.

JOYSTICK : **La Version PC aura-t-elle des spécificités en dehors des serveurs dédiés ? Pourra-t-on faire des mods ? Des cartes ?**

D. B. : Comme la visée est plus facile à la souris, les armes sont globalement nerfées sur PC. En ce qui concerne les mods, il y aura un SDK mis à la disposition de la communauté. Pour les cartes, nous ne savons pas encore. Généralement cette possibilité entraîne une marée de mauvaises maps qui noient un peu le jeu, de plus certains pourraient s'en servir pour fausser le jeu des gains d'expérience et de cash.

JOYSTICK : **Quand on travaille sur un Call of Duty, est-ce que la nécessité de garder les repères du joueur l'emporte sur l'envie de faire évoluer la série ?**

D. B. : Je crois que sur cet épisode, nous avons réussi à ménager un bon équilibre. Il est vrai que l'on peut se demander pourquoi on se fatiguerait à changer une formule qui s'est déjà vendue à plusieurs dizaines de millions d'exemplaires. Quel que soit son succès, je pense qu'un jeu peut toujours être amélioré. Nous avons gardé la structure des deux Modern Warfare car elle fait vraiment consensus parmi les joueurs, mais nous l'avons vraiment améliorée avec le système du cash qui se superpose à celui de l'expérience. Le joueur peut se mettre en danger avec les modes de jeux Wager qui obligent à miser de l'argent sur une partie, mais aussi avec les « Contrats », ces achievements qui coûtent du cash pour être lancés, et qui doivent être accomplis en moins de 40 minutes de jeu pour rapporter de l'expérience et de l'argent.

JOYSTICK : **Parmi les inventions de votre équipe sur ce Call of Duty, quelle est celle dont vous êtes le plus fier ?**

D. B. : Je dirais le « film-maker ». Toutes les parties que vous ferez seront enregistrées et stockées de façon temporaire, et vous pourrez les récupérer pour en faire des montages. On pourra faire des ralentis, des accélérés, donner à la caméra n'importe quel point de vue. Il y a des milliers de possibilités et, en même temps, c'est d'une simplicité enfantine. Je suis très impressionné par le travail fait pas les gars que j'ai mis dessus, et je crois que les clans de joueurs vont vraiment adorer.

JOYSTICK : **Vous avez ajouté pas mal d'armes, ne pensez-vous pas qu'il y a une sorte de « masse critique » au-delà de laquelle il ne sert plus à rien d'ajouter du contenu à un FPS ?**

D. B. : Je pense qu'il existe une telle « masse critique », mais je pense aussi que même dans ce jeu-là, nous ne l'avons pas encore atteinte. Si vous regardez toutes les armes que nous avons ajoutées comme le lance-poignards, l'arbalète ou le Tomahawk, elles ont un feeling tellement différent de ce qui était déjà présent auparavant, que l'on ne peut pas vraiment parler de redondance.

1

LEVEL DESIGN

GÉOMÉTRIE VARIABLE

1 Attention à la marche. Ouvrir la grosse trappe de radiation change bien la donne.

2 Три два одни взлета Les haut-parleurs vous indiquent quand la fusée va partir. Problème : les instructions sont données en russe.

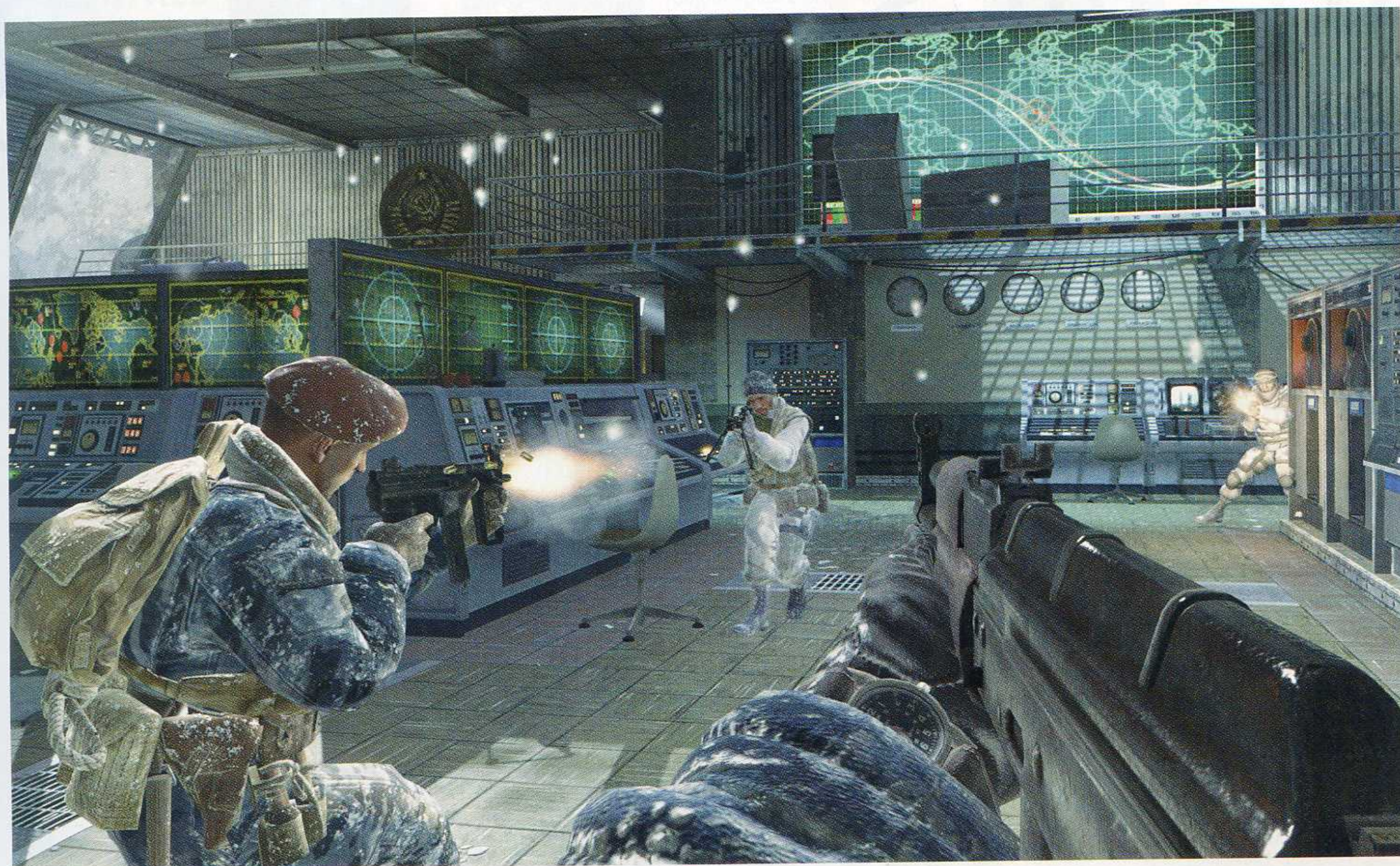
3 Alerte Météo. À l'extérieur de cette base, la visibilité est des plus douteuses.

4 Je ne suis nacelle que vous croyez. Cette cabine de téléphérique avance et recule au gré du vent. Il est donc possible de sauter dedans… mais pas toujours.


2


3


4



Une belle pièce pleine de bidules qui clignotent et qui ne demandent qu'à être détruits.

> « Fini les cartes statiques, la plupart d'entre elles disposeront d'éléments mobiles pouvant être déclenchés. »

oblige à nous contenter d'arbalètes et d'armes de jets pour des affrontements sauvages et médiévaux. Plus rigolo, Sharpshooter fait tourner régulièrement des combinaisons d'armes et d'attachement aléatoires. Alors que tout le monde se snipait avec des fusils de précision Dragunov dotés de capteurs cardiaques, on peut soudain se retrouver comme des crétins à se charcuter les uns les autres à coups de haches de lancer. Enfin, One in a Chamber sera sans doute mon mode préféré. La moindre égratignure y est fatale, et chaque belligérant ne dispose, pour sauvegarder ses trois vies, que d'un révolver, d'un couteau, et d'une seule et unique munition. Chaque victime rapporte une balle de plus à son meurtrier, ce qui signifie que celui qui enchaînera les frags au couteau comme cela m'est, en toute modestie, arrivé plusieurs fois cette après-midi aura le luxe inouï de pouvoir tirer plusieurs fois.

Parlons maintenant un peu des trois cartes sur lesquelles nous avons passé notre après-midi. La station enneigée de Summit, l'usine de Radiation et la base de lancement de satellite de Launch ne choqueraient pas si elles devaient être intégrées à un des deux Modern Warfare. Leurs architectures sont en effet typiques des deux titres d'Infinity Ward : peu étendues, disposant de multiples couverts et passages plus ou moins discrets, elles favorisent le rush et les combats rapides et rythmés. Une grosse particularité toutefois : elles ne sont pas fatalement statiques, comme la plupart des cartes qui seront disponibles, elles disposeront d'éléments mobiles pouvant être déclenchés. Radiation, par exemple, se situe dans un complexe industriel divisé entre un étage à l'air libre et un autre souterrain. Ces deux niveaux communiquent entre autres par une colossale trappe à la verticale d'un point de contrôle que les défenseurs du point ont tout intérêt à vouloir conserver close. Plus amusant encore, le pas de tir de la base spatiale de Launch devient un barbecue géant lors du démarrage de la fusée. Évidemment, il s'agit là également d'un endroit à haute valeur stratégique.

Alors que la sortie du jeu approche à toute vitesse, nous nous passerons de jugement à l'emporte-pièce sur la partie solo du titre qui ne constituera de toute façon pas son principal intérêt. Treyarch a en revanche clairement lâché les chevaux sur la partie multi, et cela pour notre plus grand bonheur, avec son développement personnalisé, ses nouveaux modes de jeu où l'on mise de l'argent, et ses gadgets tous plus loufoques les uns que les autres, tout en gardant malgré tout le verni du sérieux des Call of Duty. Très bien engagé, il se prépare à être le remplaçant idéal pour Modern Warfare 2, mais avec des serveurs dédiés, ce qui ne gâte rien.

SAVONFOU

PRÉPAREZ LES CARTES POSTALES

Le scénario de Black Ops s'étendra sur une vingtaine d'années et sur trois théâtres d'opération. Dans les villes de l'Oural, les Spetznaz affronteront les Black Ops, dans les jungles vietnamiennes, les Viêt-Cong du NVA Elites barreront la route aux hommes du SOG (Studies and Observations Group), tandis que du côté de Cuba, les agents de la CIA rassemblés au sein de l'Operative 40 s'accrocheront aux Tropas Especiales de Fidel Castro. Autant de factions qui seront présentes dans le multi.

NEWS



POUR OU CONTRE 26
La stratégie temps réel est-elle entrée dans un nouvel Âge d'or ?

Opinion

PAR YAVIN

Un petit air de renouveau

Vous ne l'attendiez pas, elle débarque à l'improviste en dépit de ce que vous pouvez en penser et compte bien poser ses valises un petit moment dans votre nid douillet. Qui ça ? Non, pas votre belle-mère, la rentrée bien sûr ! Et avec elle, heureusement, il n'y a pas que des mauvaises nouvelles car cette petite effrontée amorce les derniers mois de l'année et leurs innombrables sorties. Je ne vous apprends rien si je vous dis qu'à cette époque, les éditeurs font le plus gros de leurs chiffres et qu'il est parfois bien difficile de savoir quels jeux acheter tant on nous les déverse sur la tête par paquets de douze. Cependant, depuis 1 ou 2 ans, la roue tourne et nombreuses sont les entreprises qui choisissent de s'extraire de cette période pour sortir leurs titres lors des premiers mois de l'année suivante. En cause : les rouleaux compresseurs de type Call of Duty, que peu de concurrents osent affronter. Ainsi, et sans que ce soit forcément lié pour chacun d'entre eux, le début 2011 verra débouler Deus Ex : Human Revolution, Dragon Age 2, Dirt 3, Crysis 2 ou Bulletstorm. Résultat ? Gardez un peu d'argent de côté, le début 2011 s'annonce grandiose.



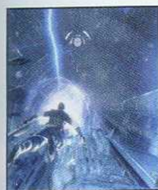


Warhammer 40.000 : Space Marine ■ Enfin un peu d'action

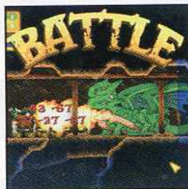
Au bonheur des flammes

Ouf, on respire. Non parce qu'on les aurait bien tués, les petits gars de chez Relic Entertainment, lorsqu'à l'aube de l'E3 2009 ils nous avaient annoncé un jeu basé sur l'univers de Warhammer 40.000 uniquement pour Xbox 360 et Playstation 3. Un an plus tard, probablement peu tentés par l'idée de manger des parpaings avant d'être coulés dans le béton, ces braves gens ont révisé leur jugement et décidé que nos machines seraient également de la partie pour une sortie prévue dans les premiers mois de l'année 2011 ! Tant mieux, parce qu'il semble promettre pas mal, ce jeu d'action à la troisième personne et dans lequel on se retrouvera embringué dans des batailles musclées ne laissant aucun répit aux protagonistes. Pour vous en donner une vague idée, sachez que nous incarnerons la crème des soldats d'élite humains. Le genre de brutes génétiquement modifiées et armées jusqu'aux dents grâce à un arsenal d'engins tueurs à faire rêver n'importe quel chef de guerre. L'idée, c'est de contrer l'invasion d'une multitude d'orcs sauvages prêts à tout pour nous dégommer et mettre la main sur nos ressources. Cela semble peut-être un peu basique quand on le dit comme ça mais, au fond, voilà qui résume assez bien les motivations et l'état d'esprit d'une vraie guerre de notre monde à nous. Bref, on ne va pas forcément rigoler dans un titre qui s'annonce plus proche de la boucherie que de l'aventure subtile et ce n'est pas forcément un mal vu l'univers dont il est tiré ! Pour en revenir à cette histoire de portage PC plutôt tardif, notez que Jonathan Dowdeswell (manager chez Relic Entertainment) affirmait tout récemment que le public PC, par sa loyauté, est extrêmement important pour le développeur et qu'il est particulièrement enchanté de pouvoir enfin annoncer le titre sur les seules machines valables de la planète. Enfin, ça, ce n'est pas lui qui l'a dit, c'est moi, mais qui osera prétendre le contraire ?

Nous incarnerons la crème des soldats d'élite humains



NEWS JEU 30
Fourbissez votre sabre laser, Star Wars : The Force Unleashed II sur votre PC va bientôt arriver.



JEUX INDÉ 34
Toujours plus d'originalité avec la crème des jeux indépendants du mois, préparée par notre mirliton du Sud !



REPORTAGE 44
Après quatre ans d'attente, Chris vous dévoile tout sur le sixième épisode de Heroes of Might & Magic !

Ultraviolet ■ Vos papiers ?

Contrôle fric

Vous pensiez que le dernier DRM d'Ubisoft représentait ce que l'on pouvait faire de plus lourdingue pour les honnêtes consommateurs que nous sommes ? Grossière erreur.
En effet, pas moins de 60 entreprises parmi lesquelles on trouve Microsoft, Adobe, Warner Bros, Paramount, Sony Pictures et encore de nombreuses autres pointures se sont associées autour d'un procédé un peu flippant baptisé Ultraviolet. Ce nouveau système de protection s'architecture autour d'un principe assez simple de signature numérique commun à toute une gamme de produits. Concrètement, imaginez que vous achetiez un film, vous pourrez alors le lire sur différents supports comme votre téléviseur, votre console de jeu ou votre ordinateur portable. Problème, il faudra alors identifier le produit sur votre compte utilisateur Ultraviolet afin d'accéder à l'interopérabilité.
Par la même occasion, sachant que le verrou numérique sera contrôlé en ligne, il faudra que chaque appareil soit capable de gérer le système. Pour ceux qui peuvent être mis à jour de manière logicielle et lire des applications : pas de problème. En revanche, pour votre télé Full HD dernier cri, il vous faudra peut-être bien en changer pour accéder à la compatibilité. Et là, on ne peut s'empêcher de trouver la dérive franchement inquiétante, pour ne pas dire plus…



Vanter le côté visionnaire d'un verrou numérique, il fallait oser.

Shank ■ Un jeu casse-gueule

Retour de baston

Finaliste du dernier Independent Games Festival dans la catégorie « meilleurs graphismes », Shank en est reparti bredouille. Dommage, parce que même si le vainqueur (Limbo, que l'on espère voir un jour sur nos machines) est lui aussi magnifique, le beat em all de Klein Entertainment (Eets) matraque pas mal, avec son look cartoon du plus bel effet. Côté gameplay, il s'agit d'un titre jouable à deux en coopératif et demandant aux joueurs de progresser en dégommant tout ce qui passe à l'aide d'une variété de coups plutôt riche. Sortie prévue à l'automne quand les feuilles et les arbres décident de faire chambre à part.



BRÈVES

Garde à bévue

Pris d'un inexplicable coup de folie, l'éditeur allemand Daedelic annonce avoir sécurisé les droits d'adaptation de la série télévisée Derrick. Pour l'heure, on ne sait ni ce que l'on y fera ni quelles plateformes sont concernées par cette adaptation qui pourrait bien se voir recommandée par le Ministère de la Santé en cas de troubles du sommeil.



Alerte Rouge

D'après les derniers bruits de couloir, le prochain épisode d'Operation Flashpoint, prévu pour le courant 2011, serait sous-titré « Red River ». L'ennui, c'est qu'aucune autre information ne filtre et que cette brève doit tourner autour de 350 caractères alors je rajoute plein de mots pour faire illusion en espérant que vous ne le preniez pas trop mal.

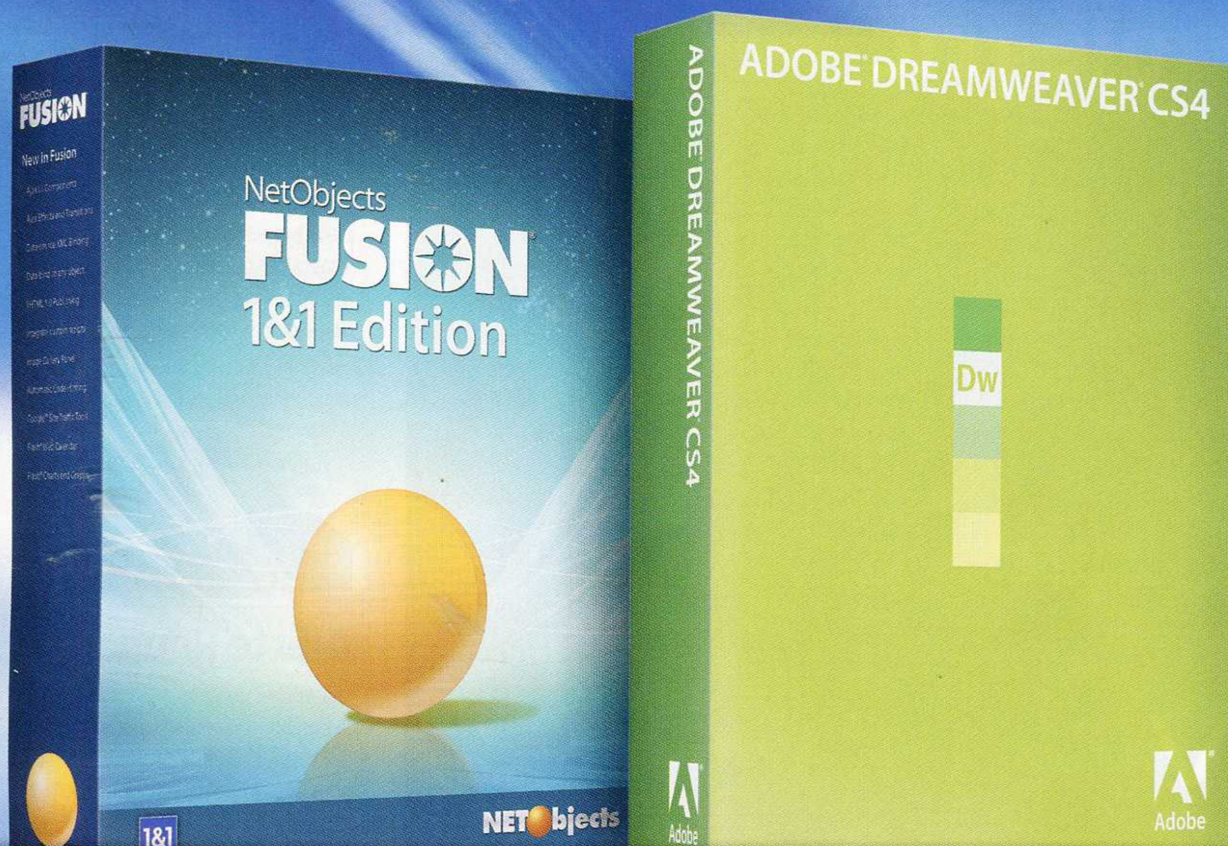


L'alliance rebelle

Haden Blackman, auteur et producteur exécutif de Star Wars : The Force Unleashed, s'en est allé – selon son propre aveu – explorer de nouveaux horizons créatifs. Ce départ soudain suit ceux de Darrell Rodriguez, ex-Président de Lucas Arts et d'autres membres de l'équipe dirigeante. Tous sont bien entendu partis sans la moindre animosité, mais sont partis quand même.

Les nouveaux packs hébergement 1&

VOTRE SITE DE



LOGICIELS GRATUITS

INCLUS DANS LES NOUVEAUX PACKS HÉBERGEMENT 1&1*

NetObjects Fusion® 1&1 Edition est un logiciel de création qui vous permet de réaliser votre site ou de l'adapter afin qu'il puisse être consulté depuis n'importe quel appareil mobile. Cette version optimisée de NetObjects Fusion® 11 vous offre des modèles de mise en page et des designs exclusifs spécialement adaptés au Web mobile.

Référence absolue en matière de conception de site Internet, **Adobe® Dreamweaver® CS4** vous apporte des fonctionnalités avancées pour prévisualiser et tester vos pages dans un environnement mobile. Grâce à Device Central, vous adaptez le code HTML et les applications flash de votre site à tous types de terminaux mobiles.

* Logiciels offerts pour toute nouvelle commande d'un pack hébergement (voir pages suivantes) et disponibles en téléchargement à partir de l'Espace Client 1&1.

MEMBRE DE united internet



0970 808 911 Appel non surtaxé

BABE DU MOIS

ALICE

Lorsque vous tenterez une approche sur la belle Alice créée par le génial American McGee, allez-y mollo ! Fraîchement libérée de l'asile dans lequel elle croupissait depuis de nombreuses années, elle pourrait bien se servir de votre corps pour en faire un sanglant puzzle. D'autant plus probable que son état mental ne s'est pas amélioré avec le temps. Peut-être acceptera-t-elle votre aide pour mettre un terme à ses nombreux cauchemars et hallucinations ? Ou préférerez-vous l'abandonner lâchement à son triste sort ? Si le challenge vous intéresse, la dangereuse revient bientôt (2011) dans Alice : Madness Returns. Et elle possède un grand couteau.

Crash Time 4 ■ Allumez les gyrophares

LA LOI DES SÉRIES

En Allemagne, les aventures de deux flics de la police des autoroutes s'intitulent Alarm für Cobra 11. En France, vous la connaissez sous le nom d'Alerte Cobra. Et en jeu vidéo ? Crash Time, bien sûr ! Vous n'avez pas pu manquer ces jeux de bagnoles assez médiocres dont un quatrième volet déboulera bientôt sur les étals. Au menu : les habituelles poursuites de criminels, enquêtes sur un mystérieux syndicat du crime et patrouilles dans les rues de Cologne. Cet opus sortira en fin d'année, nous offrira une ville en monde ouvert entièrement repensée, un mode multijoueur et, qui sait, peut-être même un vrai gameplay.



BRÈVES

Foutage de gueule

Après avoir été prévu pour une sortie simultanée sur PC et Xbox 360, Fable III, en version Windows, vient d'être repoussé à une date indéterminée. Le but étant bien évidemment de permettre aux développeurs de nous offrir une « meilleure expérience de jeu ». Vous allez voir, dans un mois ils l'annulent et nous affirment qu'on ferait mieux d'y jouer dans le canapé.



Le jeu pour tous

Motivé par le joyeux petit succès de Little Big Planet sur Playstation 3, Electronic Arts en sortira une copi… un jeu dans le même genre, en fin d'année. Baptisé Create, le titre devrait permettre à toute la famille de s'y retrouver et de partager d'affreuses créations avec tous leurs amis qui n'oseront évidemment pas dire non.



Tais-toi

Le célèbre analyste Michael Pachter en est persuadé : l'avenir est au multijoueur en ligne payant. Pire, il encourage même un éditeur comme Activision à s'engager dans cette voie pour sa série Call of Duty. À ce rythme-là, cet oiseau de mauvais augure pourra bientôt nous annoncer la mort du jeu vidéo et le regarder disparaître en se frottant les mains.


StarCraft II : une antithèse au renouveau du RTS ?

POUR OU CONTRE ?

Le fait de considérer que, quand même, la stratégie en temps réel est entrée dans un nouvel Âge d'or. Bah oui, hein ? Non ? Un peu ?

Deux très gros RTS sont au menu de ce numéro : StarCraft II et R.U.S.E.. Annoncent-ils l'aube d'une période faste ou ne sont-ils que le fruit d'un heureux hasard ? La question est posée.

POUR

Certes, on ne peut pas dire que StarCraft II a révolutionné le genre. Il nous a même avertis sur le fait que ses mécaniques, anciennes, connues, éculées, plaisent plus que jamais. C'est un fait. Maintenant, peut-on dire que le RTS n'évolue plus pour autant ? Je ne crois pas. R.U.S.E. est à ce titre un bon contre-exemple. Il montre que des choses peuvent être encore tentées. J'ai plein de jeux et de concepts récents en tête. Je pense à EndWar, et ses contrôles vocaux, je pense à World in Conflict, qui misait sur une interdépendance totale envers les autres joueurs, et je pense aussi à tous ces jeux qui ont su intégrer des éléments extérieurs au RTS ; un peu de RPG par exemple (Dawn of War, les DotA-like) ou de gestion (les Total War). Avec Shogun 2 Total War, qui débarquera dans quelques mois et un simili-projet d'Age of Empires 4 (signé des anciens d'Ensemble Studios) qui pourrait déjà être dévoilé à l'heure où vous lisez ces lignes, n'enterrons pas un genre qui reste un des fleurons de notre machine.

SUNDIN

CONTRE

La flétrissure du RTS n'est pas le seul fait d'un désamour des éditeurs et des développeurs. Si les jeux de stratégie en temps réel connaissent une telle torpeur, c'est aussi et surtout parce qu'il s'agit d'un genre qui a dit tout ce qu'il avait à dire, et ce n'est pas un soudain soubresaut, en gros la sortie de deux jeux, qui remettra ce constat en cause. Collecter des ressources (or, Tiberium, pâté au guano, peu importe), produire des unités, les microgérer au combat… les joueurs perçoivent la consanguinité des mécanismes, ne trouvent pas leur compte et se contentent de donner leur argent au meilleur : StarCraft II. La preuve : la seule nouvelle série des années 2000 à avoir croisé le succès, les Total War, est complètement différente de ce que nous avions l'habitude de voir dans les années 90. Pour connaître un nouvel « Âge d'or », le RTS va devoir attendre quelques années qu'une nouvelle génération de gamers le redécouvre, ou qu'il explore de nouvelles voies de gameplay, ce qu'il semble réticent à faire.

SAVONFOU

LES BD DU MOIS

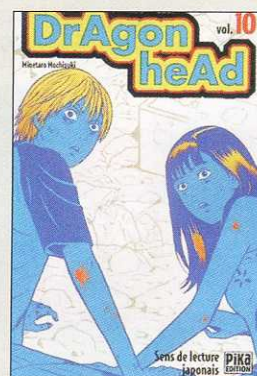
Ensorcelant



Comme son titre le laisse penser, Abe Sapien est une série dérivée des précédentes œuvres de Mike Mignola (Hellboy, BPRD). Vous y découvrirez les origines de cet humaïde amphibien aux pouvoirs psychiques étranges. Graphiquement sublime, ce premier tome promet de lever une partie du voile qui couvre les origines du numéro 1 du BPRD.
De quoi satisfaire tous les curieux et nous assurer une aventure haute en rebondissements.

Abe Sapien *(Ed. DELCOURT)*

Tête de dragon !



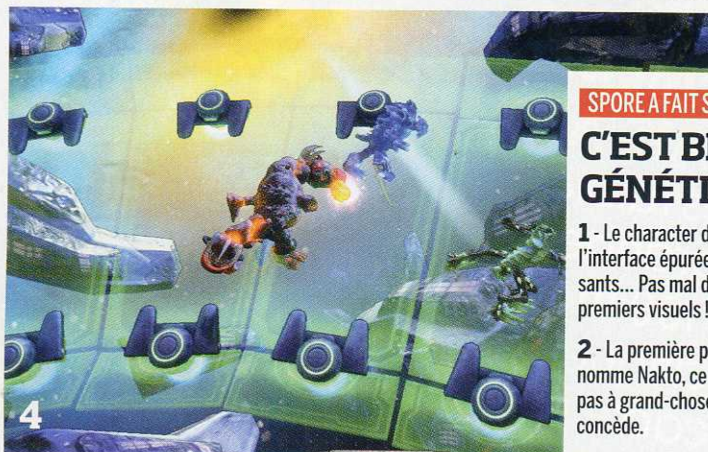
Il est des mangas qui intriguent dès les premières cases. C'est, bien évidemment, le cas de Dragon Head, un manga vieux de 10 ans et réédité par Pika. Nous ne vous dévoilerons pas le scénario de cette saga en 10 tomes aussi captivante qu'angoissante, mais nous nous contenterons d'un commentaire : incontournable. Et si jamais vous avez, par malheur, vu le film – déplorable –, jetez-vous sur le manga ! Vous verrez ce qu'est une grande histoire.

Dragon Head *(Ed. PIKA)*









SPORE A FAIT SA MUE

C'EST BEAU LA GÉNÉTIQUE !

1 - Le character design est classieux, l'interface épurée, les effets séduisants... Pas mal du tout pour des premiers visuels !

2 - La première planète connue se nomme Nakto, ce qui ne nous avance pas à grand-chose, je vous le concède.

3 - Je vous présente Zrin, the Sun Fist, corps de pierre et cœur de feu.

4 - Chaque héros jouit de caractéristiques bien différentes, et possède quatre sorts dans son escarcelle.

5 - Ici, Sage, the Life Forester, en train de faire pousser des champignons.

6 - En plus de la co-op, Darkspore proposera du PvP en arènes.

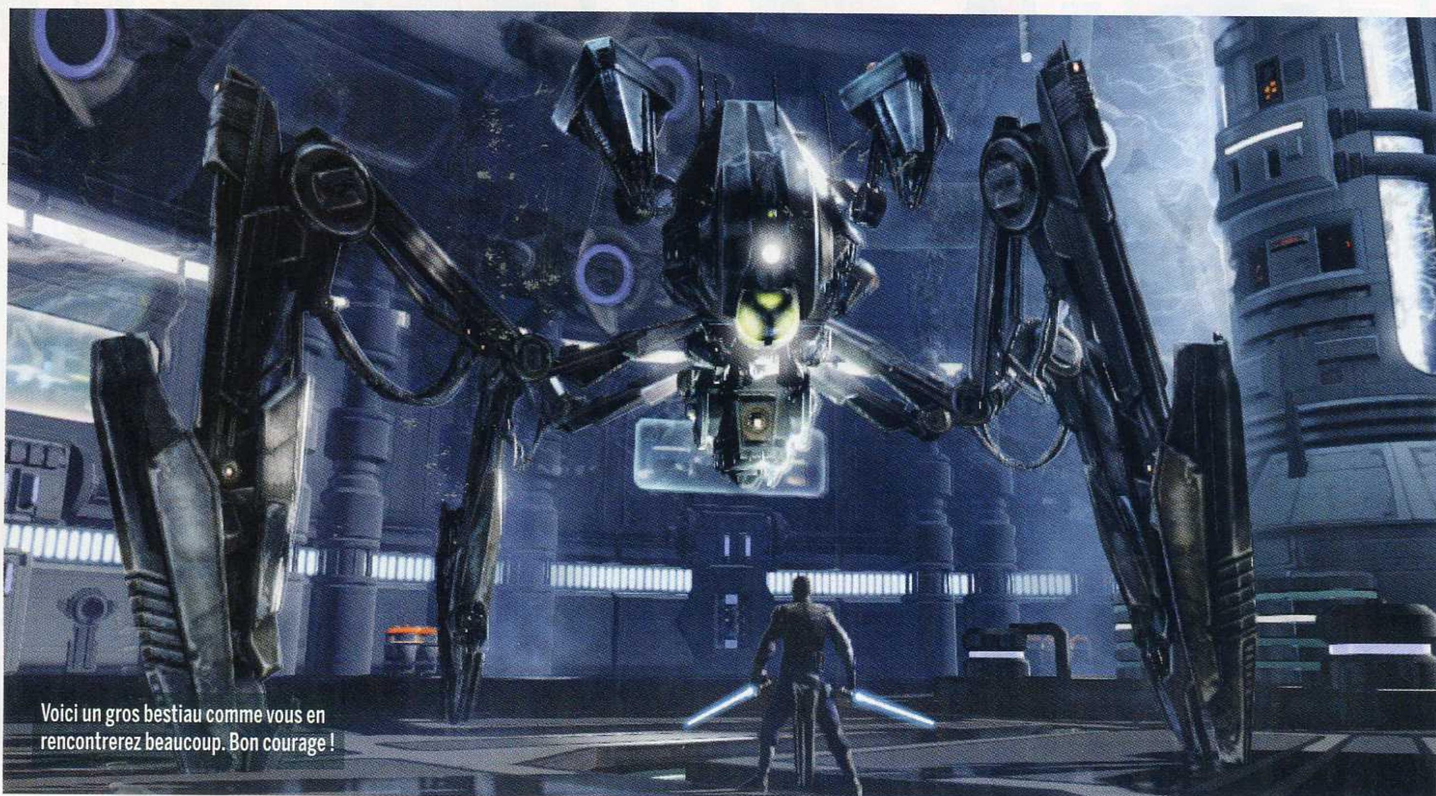




Darkspore ■ En attendant Diablo III (troll inside) ?

L'odyssée des espèces

En dépit d'un concept à la fois original et ambitieux, le Spore de Will Wright n'avait pas laissé un souvenir impérissable dans nos mémoires, ni dans notre n° 211 (5/10). Si j'étais méchant, je vous parlerais même de vacuité intersidérale couplée à une réalisation ratée. Alors si vous m'aviez dit il y a dix jours qu'un jeu signé des mains de Maxis et EA allait s'appeler Darkspore, j'en aurais certainement mangé mon clavier. Et si vous aviez ajouté que ce serait un Action-RPG SF, j'en serai probablement mort, mon écran 21 pouces coincé en travers de la gorge. Toujours est-il que dans Darkspore, auquel d'ailleurs Will Wright ne participe pas, vous devrez nettoyer la galaxie de créatures mutantes dégénérées. Dit comme ça, ça fait un peu kévinesque, mais si j'en crois ce qu'en disent certains collègues américains suite à la présentation de la Comic-Con de San Diego, c'est très prometteur ! Vue façon Hack & Slash, action en temps réel, multiples héros (customisables), du solo, du co-op, du multi... et bien entendu, l'Atelier des créatures, un des (seuls) gros points forts de Spore. Avouons-le, notre curiosité est franchement titillée. On en reparle très vite.


Voici un gros bestiau comme vous en rencontrerez beaucoup. Bon courage !

Star Wars : The Force Unleashed II

Genre Action / **Éditeur** LucasArts / **Développeur** Aspyr / **Site** www.unleashed2010.eu / **Sortie** 26 octobre 2010

LA FORCE TRANQUILLE

« Amis journawistes français, nous awons wendu 7 millions de boîtes de The Force Unleashed dans le monde, parce que notre jeu il est souper et que Star Wars ça déchire la chemise de Sawonfou. Répandez la bonne parole ! Et parce qu'on est des gars souper cool chez LoucasArts, on va même wous laisser faire le proumier niveau de notre super-jeu qui je le wappelle, a été vendu à 7 millions de boîtes dans le monde. Jesus Christ que j'en reviens toujours pas moi-même ! » Voilà en substance, et sans déformation aucune, le discours d'un des pontes de LucasArts, de passage à Paris pour présenter la suite du jeu qui s'est écoulé à 7 millions de boîtes dans le monde, j'ai nommé The Force Unleashed II. S'en est suivi une interminable présentation du pitch de ce second opus, chose plutôt rare pour un titre où on passe le plus clair de son temps à dézinguer tout ce qui passe à portée de sabre, murs et plafonds compris. Mais parce que vous n'avez pas les petits fours pour aller avec, je vais vous la faire en bref : ce second volet se déroule un an après les événements du premier. Vous incarnez Starkiller, ou un clone de Starkiller, on ne sait pas trop. Toujours est-il que Dark Vador veut vous greffer une affreuse peau de renard sur le torse. La suite ? Une traque à l'homme et une belle boucherie. Amen.


Spoil : Yoda sera bien présent ! Mais pas sur cette image.

Il est bien le gaymeplé ?

Et le gameplay alors ? Ben c'est pareil que le premier mais en mieux, car comme dit cet adage cher aux développeurs de suites : « Tout ce qui était génial sera encore plus génial ». Les combats, par exemple, ont été repensés pour être plus dynamiques, plus acrobatiques, plus nerveux. Les sensations pour cette première prise en main étaient du coup très bonnes, avec des contrôles précis et des animations de qualité. Mention spéciale en passant à un des nouveaux pouvoirs : le Mind Trick, qui mettra les cerveaux ennemis à rude épreuve (les esprits les plus faibles se suicideront devant vous). LucasArts nous a également promis plus de phases d'explorations et de « puzzles navigation » – ce qui signifie sans doute qu'entre deux combats épiques vous devrez trouver la clé de la porte de la cuisine (ou du salon, peu importe) – et des challenges, avec scores en ligne et tout et tout, à la façon d'un Modern Warfare 2. Un mot sur les graphismes pour conclure : très impressionnants sur certaines phases de jeu, moins sur d'autres, avec des décors assez vides. Au risque de me répéter, la qualité du rendu dépend beaucoup des animations. Sachez enfin que la version PC sera identique à ses consœurs consoles, avec sortie simultanée s'il vous plaît. Espérons juste que le portage soit cette fois au niveau (le premier volet s'était mangé un 6/10 à cause de ça). Le cas échéant, The Force Unleashed II devrait nous faire passer un court mais agréable moment. Et peut-être se vendre à 8 millions de boîtes, qui sait ?

SUNDIN


Des QTE apparaîtront à l'heure du coup fatal.



Rulers of Nations ■ Un nouveau gadin ?

Le dessous des cartes

La géopolitique, certains trouvent ça plus chiant que descendre les poubelles alors que d'autres ne tiennent plus en place dès qu'on leur parle d'un jeu sur ce thème. Ce qui n'empêche d'ailleurs pas les deux univers (la géopolitique et les poubelles) de coexister avec brio comme dans Mission President. Sorti en 2007, ce titre très prometteur mais surtout pété de bugs parvenait à convaincre le joueur le plus motivé d'abandonner toute idée de continuer l'aventure en moins de deux heures. Courageux, les développeurs d'Eversim se sont quand même lancés dans le développement d'une suite que l'on espère autrement plus convaincante. En tout cas, sur le papier, ça promet pas mal avec de l'économie, de l'espionnage, de la gestion des ressources et de l'environnement… Bref, de quoi faire ! Et l'on pourra même jouer des scénarios tout fait comme une plongée diplomatique et militaire dans le bourbier afghan ou la gestion de la crise nucléaire en Iran. Tout cela semble alléchant mais on attendra de mettre la main dessus, en septembre, pour voir si la réalité se montre à la hauteur des belles promesses.

> « Sur le papier, ça promet pas mal. »

Starcraft II ■ Mise en orbite

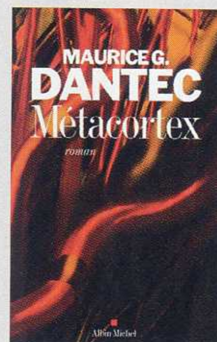
Une étoile est née

Il fallait s'y attendre, après plus de dix ans d'attente, le monde entier s'est rué sur le dernier jeu de stratégie de Blizzard. À l'heure où j'écris ce texte, près de 1,8 million de copies se seraient déjà écoulées aux États-Unis et en Europe alors que les chiffres asiatiques sont encore inconnus ! Et là, on ne parle que des premiers jours de mise en vente, alors que l'on imagine, si l'on se réfère au premier opus, que le titre se vendra probablement très bien sur le long terme. Et tant pis pour ceux qui attendaient le premier échec du développeur américain, ce ne sera pas encore pour tout de suite.



LIVRES

Cérébral

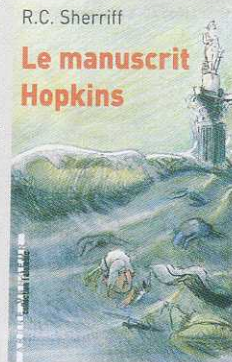


Maurice G. Dantec est de ces auteurs qu'on aime ou qu'on déteste. Brutales, ses œuvres oscillent entre paranoïa, anticipation et thriller. Des qualités que l'on devrait retrouver dans Métacortex, son tout dernier roman. Pour être honnêtes, nous ne sommes pas encore arrivés au bout de ce pavé de près d'un millier de pages. Alors si vous aimez les précédentes œuvres de Dantec, vous vous laisserez tenter par ce nouveau roman que tous s'accordent à ériger comme meilleure œuvre de l'auteur. Sinon, vous passerez sûrement à côté d'un des grands auteurs français de SF.

Métacortex *(Ed. Albin Michel)*

L'apocalypse du thé

Et si vous appreniez que la Lune allait vous tomber sur la tête ? C'est ce qui arrive au héros de ce roman anglais. Au fil des pages, vous découvrirez comment un monde disparaît et laisse place à un nouvel ordre mondial où l'Occident n'a plus le leadership et la mainmise sur l'économie mondiale. À la limite du post-apocalypse, Le manuscrit Hopkins est de ces romans passionnants, distrayants et surtout franchement intelligents. Seul regret, l'édition « poche » est au prix d'un grand format.



Le manuscrit Hopkins
(Ed. Arbre Vengeur)


DES MILLIONS DE JOUEURS
ONT DÉJÀ ÉTÉ SÉDUITS
DÉCOUVREZ LA TOUTE NOUVELLE EXTENSION
Jade Dynasty
VENGEANCE
DISPONIBLE EN FRANÇAIS
À PARTIR DU 27 AOÛT 2010
JOUEZ GRATUITEMENT SUR
WWW.PERFECTWORLD.EU

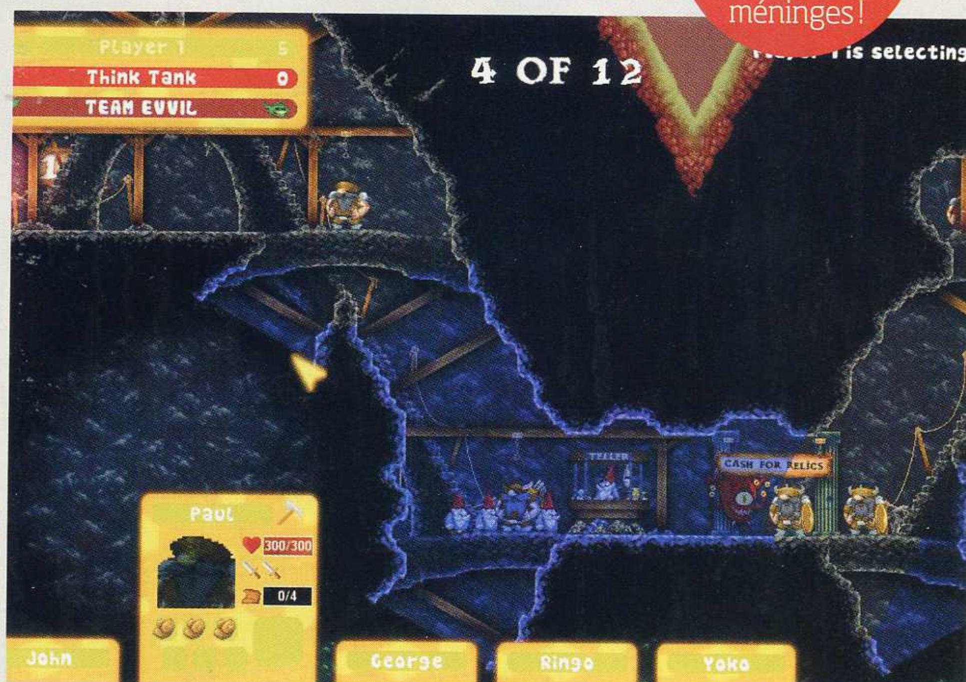
Un jeu malin qui creuse autant la terre que les méninges !



Épris des prix

Plus le temps passe, plus le prix des jeux indépendants a tendance à baisser. Quand on revient quelques années en arrière, la plupart des titres de la scène étaient alors vendus entre 15 et 20 dollars. De nos jours, on trouve une pelletée de titres vendus pour des sommes quasi ridicules comme Delve Deeper, notre jeu du mois (5 dollars) ou Puzzle Dimension (10 dollars). Et ce ne sont pas les seuls, la tendance est réelle, peut-être poussée par la culture des petits prix imposée par les plateformes de téléchargement pour machines nomades (Android Market, iTunes...), sur lesquelles sont souvent portés les meilleurs titres indé. Difficile, du coup, de justifier des tarifs bien plus élevés pour les versions PC ! En prime, cela permet aux plus réticents de franchir le cap des démos en passant à la caisse plus facilement, tout en leur permettant d'acheter plusieurs titres afin de mieux découvrir ce joyeux monde d'artisans. Au final, les joueurs sont ainsi favorisés, les développeurs se rattrapent sur le volume et tout le monde s'y retrouve. De quoi largement nous rassurer sur la qualité des titres à venir !

PAR YAVIN

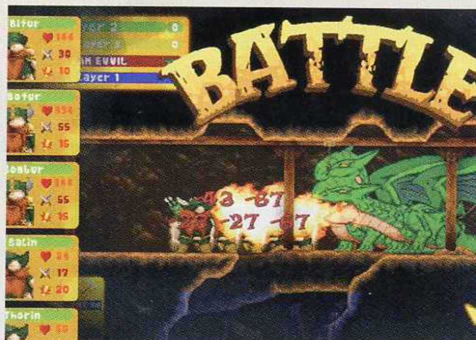


Forcément, nos nains ramasseront de l'or.

Delve Deeper

Du fond des mines de la Moria, Gandalf nous l'avait bien dit, à force de creuser trop profond, les nains déterrent des trucs qu'on aurait préféré ignorer pour le restant de nos jours. Un avertissement que l'on oubliera bien vite dans ce jeu fortement axé multijoueur et qui nous place à la tête d'un groupe de cinq nains prêts à piocher jusqu'à ce que mort s'ensuive. Car c'est bien là que se situe l'essence même du titre, nous devrons creuser, chacun à notre tour, en choisissant les bonnes « tuiles » qui détermineront l'orientation que nos tunnels prendront lors de la descente. Bien sûr, il y aura d'autres choses à faire comme récolter de vieux trésors avant les adversaires et d'autres surprises permettant aux plus roublards d'effectuer quelques mémorables coups de Trafalgar. Bien pensé, le titre se paie également le luxe d'afficher de forts jolis visuels 2D aux animations très soignées. Et l'on peut y jouer jusqu'à 4 équipes – sur le même PC – ou contre des IA, c'est au choix. Avec ses zoulis graphismes, sa jouabilité parfaite et un concept qui donne parfois l'impression de jouer à un mix de Worms et Carcassonne (le jeu de société), Delve Deeper séduit et s'affirme sans difficulté comme le mâle dominant des jeux indépendants de l'été. **Site : http://tiny.cc/33k3m**

> « Un concept qui donne parfois l'impression de jouer à un mix de Worms et Carcassonne. »



Quand on creuse profond, on tombe sur de drôles de créatures.



Le jeu a beau se jouer au tour par tour, les parties y sont rapides.



Le graphisme procédural, c'est plus beau en mouvement.

Leave Home

Depuis le colossal succès du Geometry Wars de Bizarre Creations, tout le monde s'est subitement mis à pondre des shoot em up hyper nerveux et aux graphismes abstraits. Il est vrai que cela permet de se lâcher niveau effets visuels sans se soucier de savoir si ce qu'on affiche à l'écran est réaliste ou non. Leave Home fait partie de ces jeux de tir si efficaces qu'on en reste rivés devant l'écran pendant des heures grâce, entre autres, à sa difficulté adaptée en temps réel au niveau du joueur mais aussi à son ambiance sonore rétro-futuriste du plus bel effet. Le jeu est dispo sur PC et Xbox 360 et sa bande originale récupérable gratuitement sur le site officiel.

Site : http://tiny.cc/2sej6



Sans aucun doute le plus beau jeu du mois !

Puzzle Dimension

Un bon jeu de réflexion aura toujours tendance à nous donner l'impression que nous sommes très intelligents dès les premiers instants pour que l'on finisse, moins d'une heure plus tard, au bord d'une falaise bretonne, prêt à en finir avec la vie. En partant d'un principe aussi simple que le contrôle d'une petite bouboule qui doit récolter des fleurs afin d'activer un portail, Puzzle Dimension regorge de suffisamment d'idées pour provoquer ce lourd sentiment de désespoir au bout de quelques niveaux. Car il faudra trouver les bons chemins, orienter la caméra pour déterminer les divers chemins possibles et parfois se balader la tête (enfin, la boule) en bas pour atteindre le portail de sortie. La réalisation se veut très soignée et si l'on est bien tenu par la main au début, on se retrouve aussi bien vite pris à la gorge.

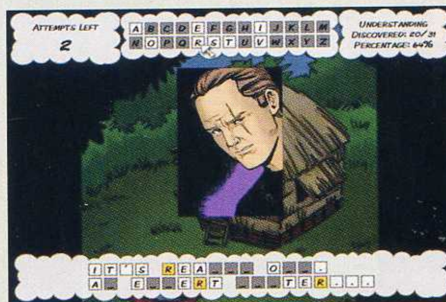
Site : http://tiny.cc/f93jr



Dream Cherry

Incontestablement, les jeux de plateforme d'antan disposent d'un charme fou, propre à réveiller le gamin qui sommeille en chacun de nous. Du coup, quand on tombe sur Dream Cherry et son look visuel façon NES, ses 50 niveaux, ses « warp zones » et sa jouabilité digne des meilleurs produits de l'époque, peut-on réellement résister aux sirènes du passé ? Que celui qui a répondu non mange des éponges jusqu'à la fin des temps.

Site : http://tiny.cc/mqzhn



Vera Blanc

Une jeune fille atteinte d'un cancer du cerveau guérit miraculeusement à l'aide d'un traitement expérimental. Manque de pot ou chance incroyable, elle se retrouve à pouvoir lire dans les pensées de ses concitoyens. Une idée toute simple permettant de développer une aventure sous forme de roman graphique emplie de mini-jeux sympathiques mais réservée à ceux qui disposent d'un assez bon niveau en anglais.

Site : http://tiny.cc/xr352



Mirage

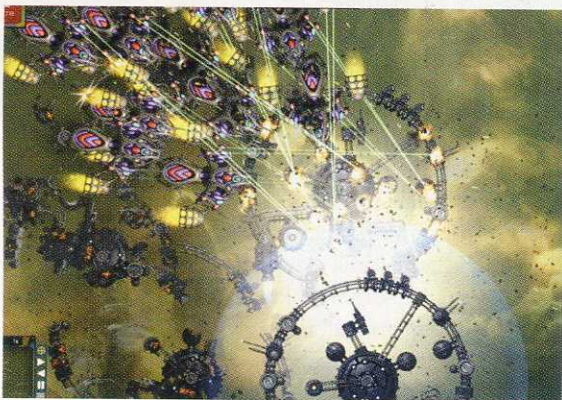
Développé par un groupe d'étudiants suédois, Mirage nous emmène dans un monde bien mystérieux dont il faudra comprendre le fonctionnement alors que l'on y dirige un essaim de créatures bien étranges. Très joli et onirique, le jeu se révèle aussi très court (une vingtaine de minutes) et se conclut par un affrontement avec un boss pas forcément moins surprenant que le reste de l'aventure.

Site : http://tiny.cc/9otlx

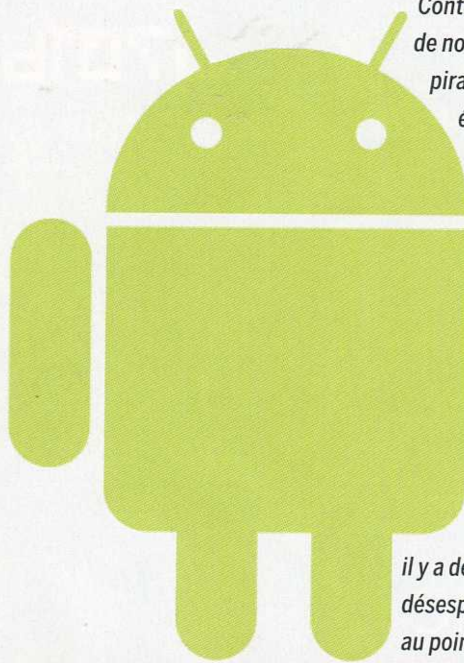
Une tarte aux pommes

Notre unique lecteur jouant encore sous OS X sera ravi d'apprendre que l'excellent titre de stratégie Gratuitous Space Battles vient d'être adapté à son petit pommier préféré. En revanche, il devra disposer de la version 10.4 (Tiger) du système pour en profiter alors que le titre tourne très bien et depuis sa sortie sous n'importe quelle version de Windows que l'on peut installer sur un Mac via Bootcamp. Allez comprendre…

Site : www.redmarblegames.com/gsb.html



Voleurs de rêves



Contrairement à ce que certains tentent de nous faire croire à longueur de temps, le piratage n'est pas l'apanage du PC. Il serait également très développé sur certaines plateformes de téléchargement pour smartphones telles que l'Android Market de Google. D'après le développeur du jeu Radiant (un shoot-em-up), dans certains pays plus de 9 copies sur 10 de son titre seraient des versions illégales ! Quand on sait que le titre se négocie pour moins de 2 euros et dispose d'une démo jouable, il y a de quoi s'en taper la tête dans le mur de désespoir et attendre avec impatience la mise au point d'un vaccin contre l'imbécillité.

Château de kart



Parce que la fortune ne vient pas en se contentant de regarder le mur, il faut parfois faire preuve d'astuce pour fourguer les trucs les plus improbables. Par exemple, ce jeu de plateau tout en plastique n'aurait que peu d'intérêt si son univers n'était basé sur le célébrissime Mario Kart de Nintendo. Quant au « gameplay », il n'a tout simplement rien à voir avec la choucroute vu qu'il s'agit juste de faire avancer une bille le plus vite possible vers la fin du plateau. En gros, un produit qui fait tourner le fanservice à plein régime en jouant à fond la carte de la nostalgie. Ne le cherchez pas en France, le jeu n'est pour l'instant distribué qu'au pays du soleil levant.

Holy Shift !

Need for Speed World à peine sorti, Hot Pursuit prévu pour la fin de l'année, voilà qu'Electronic Arts annonce Need for Speed : Shift 2 pour le premier trimestre 2011. Comme pour le précédent épisode, l'orientation devrait plutôt lorgner du côté de la simu sans pour autant laisser les fans d'arcade dans le fossé.

Vendre du rêve

Désireux d'obtenir les droits d'organisation de la Coupe du Monde de football en 2022, le Japon n'y va pas avec le dos de la baguette quand il s'agit de promettre monts et merveilles. En cas de victoire, les braves organisateurs font savoir qu'ils créeront un système de diffusion holographique 3D à destination des stades du monde entier. Ainsi, tout un chacun pourrait alors assister aux matchs comme s'il y était. Une initiative de malade, d'un coût estimé de 6 milliards de dollars, qui fera beaucoup moins marrer les autorités nippones quand ils s'apercevront que plus personne ne se donnera la peine de rejoindre l'archipel pour assister à la compétition.



Les Sims 3 : Accès VIP ■ Jet Set, le retour

Partenaires particuliers

Certains communiqués de presse me laissent perplexe. Tenez, là, ça fait une heure que je lis et relis celui d'Accès VIP, la nouvelle extension des Sims 3 et j'ai bien cru qu'Electronic Arts était sérieux en annonçant que l'on pourra « cirer les bottes des célébrités sur le toit d'un gratte-ciel », avant de piger que ce n'était qu'une métaphore. En attendant que je m'achète un cerveau, penchons-nous sur la suite de cet add-on une fois de plus consacré aux sorties nocturnes (après Et plus si affinités pour le premier opus et Nuits de Folie pour le deuxième) et dont la date de sortie reste encore un mystère à ce jour. On y trouvera donc un centre-ville plein d'activités (bars, restaurants, boîtes de nuit…) dans lequel on rencontrera plein de gens et où il sera possible de grimper sur scène pour faire sa rockstar devant tout le monde. Les adeptes des discussions de comptoir pourront même se mettre dans la peau d'un barman quand les plus téméraires iront s'aventurer dans les ruelles sombres où ils pourraient bien rencontrer des… vampires. Une brouette d'autres surprises est prévue pour cette extension convenue mais qui, comme d'hab', ravira les fans.



Il sera possible de grimper sur scène pour faire sa rockstar devant tout le monde.

MARCHANDISAGE

G700

C'est bien beau de passer sa vie à jouer, encore faut-il disposer des bons outils pour le faire. Grâce à l'impressionnante G700 de Logitech, vous n'aurez plus aucune excuse. D'abord parce qu'elle dispose de patins en polytétrafluoroéthylène (?!!) et ça, c'est chouette, forcément, hein. De plus, avec 13 boutons programmables, une connexion sans fil ou par câble et une résolution allant de 200 à 5 700 dpi, comment voulez-vous perdre ? Et comment ça, on vous met la pression ?

Prix : 99 euros environ



James Bond 007 : Blood Stone ■ Rien que pour vos yeux

Gros Bond en avant

Dépités par le report sine die du 23e film de la saga, les fans de James Bond survivront-ils à l'attente ? Probablement, s'ils investissent dans le prochain bébé d'Activision consacré au plus rocambolesque des agents secrets. Le titre, prévu pour la fin de l'année, se jouera essentiellement en vue subjective avec aussi pas mal de courses poursuites dignes d'un vrai bon film d'action. Avec Bizarre Creations (Project Gotham Racing, The Club, Blur) aux commandes, on peut vraisemblablement s'attendre à un produit capable de faire oublier cette grosse bouse de Quantum of Solace (3/10, Joystick n°213) une fois pour toutes.



UP & DOWN

Notre petit monde connaît des hauts, des bas et même des trucs entre les deux. En voici, comme chaque mois, une petite sélection non exhaustive.

DotA de retour ?

Le comédien John St. John, célèbre pour avoir prêté sa voix à Duke Nukem, l'affirme sur son compte Twitter : il aurait participé à un enregistrement pour le projet DotA chez Valve Software. Une preuve de plus de l'existence d'un titre que Sundin attend la bave aux lèvres.



Clint Hocking

Ubisoft l'a perdu, LucasArts l'a retrouvé. Le célèbre game designer (Splinter Cell, Far Cry 2) n'aura attendu que trois mois pour se faire embaucher par une autre boîte au poste de directeur créatif. On n'en sait pas plus pour l'instant et c'est bien dommage !

Comptes en berne



Plutôt en forme l'année dernière à la même période, l'éditeur américain THQ tombe dans le rouge cette année avec des pertes estimées à plus de 30 millions de dollars. D'après la société, tout devrait aller bien mieux dans les prochains mois. Le contraire aurait été étonnant.



L'agaçant Ken Block fera son grand retour.

DiRT 3 ■ Pourquoi s'arrêter ?

Retour sur terre

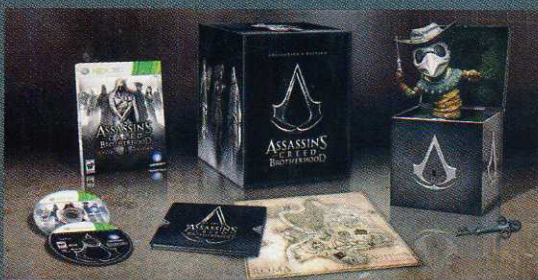
En dépit d'une américanisation du titre un poil trop poussée, Colin McRae DiRT 2 nous avait bien plu (18/20, Joystick n°226) grâce à son éventail d'épreuves assez large et un pilotage plutôt sympathique. Pour le troisième volet, on remarquera deux choses. La première, c'est que Codemasters a – manifestement – abandonné la licence Colin McRae (le pilote est décédé en 2007). La seconde, c'est l'omniprésence du Yankee Ken Block, une fois de plus mis en avant dans les présentations de ce nouvel épisode. Pour le reste, on notera qu'on nous offrira une centaine de parcours différents, de la Norvège à Aspen (USA) en passant par les petites routes de Monte-Carlo et les vastes plaines d'Afrique alors que l'on pourra uploader nos plus belles actions directement sur le service de vidéos en ligne Youtube. Matt Horsman, chef de projet en charge du titre, affirme bosser sur le « plus gros jeu de rallye jamais sorti ». Forcément, on l'imagine mal nous dire qu'il bosse sur un jeu inférieur à ce qui s'est fait auparavant, mais bon, nous pourrons en juger lors de la sortie dans le courant 2011.

> « On notera la présence d'une centaine de parcours différents. »

LE COLLECTOR

Une boîte dans une boîte

Plutôt bien foutue bien qu'un peu classique, l'édition collector américaine d'Assassin's Creed : Brotherhood sortira au mois de novembre pour une centaine de dollars. Elle contient quelques joujoux comme la bande-son du jeu, un DVD du making of, une jolie carte de Rome (celle du jeu, pas l'actuelle) en vrai papier qui brûle quand on le présente à la flamme d'un briquet. À cela s'ajoutent un « diable » dans sa boîte pour faire peur aux enfants et deux niveaux exclusifs probablement vendus plus tard en DLC aux acheteurs de la version classique. Reste à savoir si cette édition sera disponible en Europe et aussi sur PC, ce qui n'est pas gagné.



BRÈVES

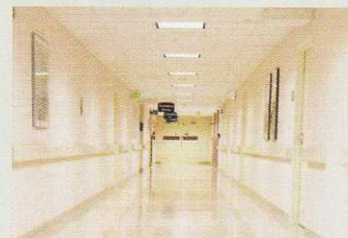
Le pied !

Quelques anciens membres du studio suédois GRIN ont tout récemment fondé Whiteout, une nouvelle boîte de développement d'ores et déjà en train de plancher sur un titre utilisant le moteur CryEngine 3. D'après eux, on en aura les chaussettes qui tombent (sic).



Fracture du crâne

Plus on est fou, plus on rit, disait ma grand-mère avant d'effectuer des loopings avec son rocking-chair. Dicton personnel parfaitement suivi par les développeurs argentins de Senscape qui sortiront Asylum, un jeu d'aventure chez les timbrés, prévu pour l'année prochaine.



La mort aux trousses

Quelque 6 000 joueurs de football américain poursuivent Electronic Arts pour utilisation abusive de leur image dans le jeu NFL 2009. John Riccitiello n'a donc plus qu'à engager 24 000 gardes du corps s'il veut assister au prochain repas de Noël.





Pour l'instant, aucune image du titre n'a encore filtré.

Torchlight II ■ Et tu tapes, tapes, tapes...

C'est ta façon d'aimer

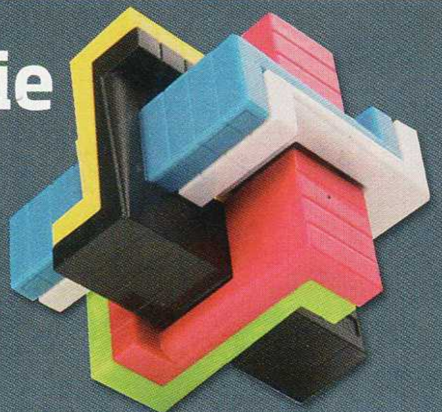
Savoir tirer son épingle du jeu, c'est réussir à sortir un splendide petit hack & slash au moment où tout le monde désespère de voir un jour débarquer le rouleau compresseur Diablo 3. Pas peu fier d'avoir réussi son coup en fin d'année dernière avec Torchlight (8/10, Joystick 225), Runic Games rempile et officialise enfin une suite largement espérée par ceux qui ont cramé leurs semelles dans le donjon original. Grande nouveauté de cette suite, l'apparition bienvenue du mode coopératif permettant à plusieurs joueurs de prendre part à l'aventure. L'ennui, c'est qu'on ne sait pas encore combien de participants seront gérés donc on va dire que je parie sur quatre, vous pariez sur six et à la fin celui qui gagne offre un tour du monde à l'autre. Merci. À ce propos, Torchlight II partira visiter tous les ordinateurs de la planète au printemps 2011, disposera d'un scénario plus étoffé, permettra plus de customisation des personnages et nous enverra parcourir des nombreuses zones infestées de milliers de créatures d'une laideur sans nom. Créatures que l'on boutera hors de notre monde pour les diriger vers l'entrée des enfers en essayant de ne pas les suivre cinq minutes plus tard sous peine d'être un brin emmerdé en arrivant.

> « Grande nouveauté de cette suite : l'apparition bienvenue du mode coopératif. »

SHOPPING

L'antre de la folie

Comme chaque année à la fin des vacances, vous ne manquerez pas d'être convoqué à une de ces horribles soirées photos à vous donner des envies de troisième guerre mondiale. Afin d'égayer ce long moment de souffrance, pourquoi ne pas embarquer un Zig Zag Knot ? Ce sympathique petit casse-tête ne peut se défaire qu'en effectuant une séquence de 37 mouvements différents. Ensuite, vous pourrez passer les dix prochaines années à tenter de le remonter.
Site : http://tiny.cc/k4idn



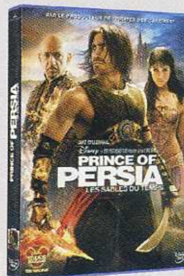
LES DVD DU MOIS



Zone à risques

Quand le réalisateur des aventures de Jason Bourne retrouve Matt Damon pour un film d'action, le moins que l'on puisse dire c'est que l'action est frénétique. Sous fond de thriller militaro-politique, Green Zone offre une vision pas si stupide que ça du conflit en Irak. Attention, on est loin du pamphlet contestataire mais le scénario évite la stigmatisation des uns ou des autres et propose une interprétation de la guerre tout en nuances de gris. Alors, pour vous détendre sans vous prendre la tête ni être pris pour un débile profond, direction la zone verte.

GREEN ZONE
(Ed. STUDIO CANAL)



Juste à temps

Adaptation des Sables du Temps, Prince of Persia est une super-production comme les aime Hollywood. Un casting « première classe », des effets spéciaux plus impressionnants les uns que les autres et surtout, un scénario qui ferait passer celui du jeu original pour une œuvre de littérature. Alors, c'est vrai, il ne faut pas chercher trop loin et se laisser emporter par les cabrioles du héros mais, à l'heure de la rentrée, c'est un excellent moyen d'avoir l'impression que son cerveau est toujours en vacances.

PRINCE OF PERSIA
(Ed. WALT DISNEY PICTURES)

Julien Pirou, ici au level design, est également le Monsieur « La minute du Geek » sur No Life !

Jungle, forêt, plaine, marécage, souterrain... Vous aurez l'occasion de combattre dans bien des environnements différents.

Heroes of Might and Magic VI ■ Chacun son tour

LE RETOUR DU ROI

Bonheur : la stratégie tour par tour connaît, depuis l'avènement de King's Bounty, un nouvel engouement. Le héraut du genre se devait, lui aussi, de faire son grand retour...

Montreuil, c'est le paradis des sandwichs grecs, une maire écolo, des HLM à foison côtoyant de tranquilles zones pavillonnaires... C'est aussi, et surtout, le fief d'Ubisoft, qui nous a invités en ses murs pour nous faire découvrir, encore un peu timidement, Heroes of Might and Magic VI, titre forcément très attendu par les fans, le précédent datant, tout de même, de mai 2006. Les maîtres d'œuvre de ce nouvel opus ? Romain de Waubert (voir interview) et Erwan le Breton, qui a officié sur plusieurs des volets de la série, notamment Tribes of the East (le second add-on d'Heroes V) et Might & Magic : Clash of Heroes. Deux passionnés du genre qui ont su s'entourer, sur cet épisode, d'un panel d'experts qui seront intervenus à toutes les étapes de développement du jeu. Des scénaristes, des dialoguistes, des créateurs d'univers... On retrouve ainsi Julien Pirou, auteur de la campagne Legend of the Ancients sur Heroes V, ici embauché en tant que level designer. Avec lui, Mathieu Gaborit, écrivain de fantasy bien connu, a fait travailler son imagination pour nous mitonner, je cite, des moments « uniques ». Jeff Spock et Kurt McClung, « storytellers » reconnus, ont eux travaillé sur les dialogues tandis que Corinne Billon **www.corbillart.com**, talentueuse touche-à-tout de l'image, a fait part de son expertise pour définir la direction artistique du jeu. N'oublions pas, enfin, Loïc Portnoë, un passionné de jeux de rôle qui a veillé, lui, à la cohérence de l'ensemble, aussi bien du point de vue du scénario que de celui du gameplay. Un aréopage aux profils aussi différents que complémentaires qui permet à Heroes VI de mettre toutes les chances de son côté.

Histoires de famille

D'un point de vue chronologique, Heroes VI se situe 400 ans avant Heroes V. Une sacrée pré-



Les paysages s'annoncent soignés et tortueux. On aime !



Les unités de l'Empire Sacré ont, forcément, un peu la classe.

quelle, donc, et un monde dans lequel les habitués retrouveront la dynastie des Griffin, alors simple duché avant de devenir Empire. Cinq factions répondront présentes. Parmi elles, l'Empire Sacré, Inferno et Necropolis. Les deux dernières factions restent secrètes, à l'instar de nombre d'informations qu'Ubisoft préfère dévoiler au compte-gouttes. Ce que l'on sait, pour le moment, c'est qu'ici cinq membres de la famille de l'Empire Sacré vont, chacun, commander une faction différente. À chacun d'entre eux son histoire, entre parricide, possession démoniaque et insidieuse folie… De sombres histoires de famille pour un scénario au centre duquel se trouve un archange ivre de vengeance, et qui s'annonce aussi complexe que torturé. Détail important, les campagnes pourront être menées dans n'importe quel ordre, et on nous promet un jeu très narratif, auquel sera intégré un grand nombre d'éléments RPG, ainsi qu'un nouveau système de Réputation.

« D'un point de vue chronologique, Heroes VI se situe 400 ans avant Heroes V. »

On pourra également planifier plus sereinement l'évolution de son Héros, à l'opposé d'un Heroes V qui n'avait pas franchement fait dans la simplicité à ce niveau. En ce qui concerne les factions, elles ont été pensées de façon à proposer chacune une « couleur » différente, un feeling particulier… Ainsi, les nécros peuvent ramener à la vie des unités mortes sur le terrain, les chevaliers de l'Empire Sacré absorbent particulièrement bien les attaques ennemies et sont spécialisés dans le soin, et les démons, belliqueux par nature, possèdent des sorts offensifs particulièrement puissants… Chaque campagne inclura également des « boss fights », autrement dit des combats contre des créatures redoutables dont il faudra déceler les points faibles avant d'espérer pouvoir les vaincre. Quant aux aires de combat, elles proposeront, selon les endroits, différentes tailles et différentes formes, pour plus de variété. Un titre prometteur, donc, mais qui devra se distinguer, entre deux épisodes de King's Bounty ma foi fort sympatoches et un Civilization V qui, lui aussi, fait son grand retour.

CHRIS

UN PETIT TOUR EN SUÈDE…

Avant d'entrer chez UbiSoft, Romain de Waubert a connu les froides steppes du Royaume de Suède en travaillant chez DICE sur Battlefield 1942 en tant que lead designer. Il a plus tard été producer sur Dark Messiah of Might and Magic, et senior producer sur Might & Magic : Clash of Heroes (DS).

INTERVIEW

ROMAIN DE WAUBERT,

Senior Producer

« On essaie de faire en sorte que les gens qui vont jouer à ce nouveau Heroes le fassent avec un petit sourire, détendus… »



JOYSTICK : **Ça faisait un moment que l'on attendait un nouveau Heroes sur PC. Comment s'est déroulé le développement du jeu ?**
Romain de Waubert : Après Heroes V, avant même d'avoir une équipe, on a pris pas mal de temps pour définir le concept de ce que devait être Heroes VI. Nous voulions développer un Heroes qui soit vu comme un véritable « héritier », et pas simplement un nouveau jeu qui aurait pour background l'univers de Might and Magic. Innover était important, mais il s'agissait d'y aller étape par étape, pour voir ce qui fonctionnait plutôt bien, ce qui ne marchait pas trop, etc.

JOYSTICK : **Comment a été prise la décision de travailler avec Black Hole ?**
R.d.W : Nous avons choisi Black Hole parce qu'ils ont une vraie expérience du genre stratégie, avec Armies of Exigo ou Warhammer : Mark of Chaos. C'est intéressant de voir que des gens qui ont été plongés dans un univers très fort comme celui de Warhammer peuvent s'adapter à un autre univers, tout aussi marquant, comme celui de Heroes. Ils ont de super-artistes, nous ne nous faisions pas de soucis quant à l'orientation visuelle qu'allait prendre le jeu. Et puis ils ont une techno intéressante, qui permet de faire tourner Heroes VI sur un grand nombre de configs, et pas seulement des PC haut de gamme. Ça aussi c'était important.

JOYSTICK : **Vous avez parlé de simplification du gameplay pendant la présentation. Comment cela se traduira-t-il ?**
R.d.W : Simplification est un terme mal choisi… En fait il faudrait plutôt parler d'accessibilité. Ce que nous désirons, avec Heroes VI, c'est non seulement de faire en sorte que l'interface soit plus lisible – quand quelqu'un voit quelque chose à l'écran, il faut qu'il comprenne ce que c'est –, mais également éviter de « punir » un joueur après qu'il ait pris telle ou telle décision. On essaie de faire en sorte que les gens qui vont jouer à ce nouveau Heroes le fassent avec un petit sourire, détendus, et ne soient pas stressés comme ils peuvent l'être dans un RTS.

JOYSTICK : **En parlant de RTS, dans le genre stratégie le tour par tour a perdu beaucoup de terrain face au temps réel. Une réflexion par rapport à ce constat ?**
R.d.W : On pourrait croire que le tour par tour n'est pas adapté au multijoueur, mais Civilization a prouvé que ça pouvait plutôt bien marcher. On pourrait également penser que ça touche un public plus âgé, alors qu'en fait, si l'on prend Heroes, on se rend compte que non seulement tous les âges sont représentés, mais également les deux sexes. Honnêtement, il n'y a pas de raison de ne pas développer de jeux au tour par tour. Heroes VI, et certains titres de nos concurrents, devraient démontrer que beaucoup de gens sont prêts à acheter ce genre de jeu, à s'y investir, à créer des mods, etc.

JOYSTICK : **Comme pour les précédents épisodes, des extensions sont-elles prévues ?**
R.d.W : Il n'y a encore rien de défini, mais oui, clairement, nous y pensons. Notre but est de terminer Heroes VI, dans l'immédiat, mais un jeu qui comprend des campagnes, différentes factions, et qui propose un univers aussi dense peut tout à fait accueillir plusieurs extensions…

AU JOUR LE JOUR

Ce mois-ci, entre les vacances des uns et le temps passé sur StarCraft II ou sur League of Legends par les autres, la productivité de la rédaction en a pris un méchant coup sur le carafon.
La preuve : quand j'aurais fini ce « Au jour le jour » il me restera 26 heures pour écrire huit pages. **Si ce magazine sort sans couverture, c'est que j'aurais échoué.**

Dimanche 18 juillet
Comme tous les ans, Pro Cycling Manager se hisse à la première place des ventes sur PC, suivi de près par Modern Warfare 2 et Les Sims 3. Des résultats peu encourageants pour tous ceux qui ont sorti d'autres jeux ces dernières semaines ; ils se sont fait battre par une simulation de vélo, un jeu sorti il y a huit mois, et le passe-temps préféré de leurs copines. Tout ça, sans compter les 48 % des ventes de jeu vidéo sur PC réalisées en dématérialisé, qui ne sont toujours pas comptabilisées selon les estimations de NPD Group (étude réalisée sur le marché américain seulement). Trois semaines plus tard, on apprenait qu'Ubisoft, THQ, Square Enix, Sega, NCsoft, Midas Interactive Entertainment, Mastertronic et Kalypso coopéreraient avec GfK Chart-Track's pour mettre fin à cette aberration au Royaume-Uni. On n'a plus qu'à espérer la même chose en France… et partout ailleurs dans le monde si ce n'est pas trop demander.

Mardi 20 juillet
Mes voisins ne sont vraiment pas très sympas, voilà trois jours qu'ils cognent contre les murs en se menaçant de mort. Je tente de les ignorer en augmentant encore le volume de mes enceintes. Dans la foulée, j'apprends que huit cadavres de nouveaux-nés sont retrouvés dans un jardin à Villiers-Au-Tertre. Un moyen de contraception comme un autre au fond.
Nintendo enregistre une éclatante victoire dans sa lutte contre le piratage qui flibuste ses comptes. Le tribunal de La Haye tranche en effet en sa faveur dans la plainte qu'il avait lancée contre 11 distributeurs de cartouches R4.

Lundi 26 juillet
Ce soir, c'est le grand soir ! Les fans de StarCraft II: Wings of Liberty se rassemblent devant la



FNAC des Champs-Élysées pour la soirée de lancement. Quelques heures avant, les ~~pique-assiettes~~ journalistes de la presse spécialisée étaient conviés à un dîner un peu guindé en compagnie du designer en chef, Dustin Browder. N'étant pas disponible – je tentais de voir la poitrine de Zia McCabe au concert des Dandy Warhols – Death Pote et Sundin ont dû se rendre seuls à l'événement. Notre chef de rubrique tests a d'ailleurs réussi l'exploit d'arracher la dernière boîte de jeu devant une meute de blog-geurs/newseurs/parasites qui se pressait autour du nouveau responsable des relations presse de Blizzard France, qui méritera bien sa prime cette année (un lèche-cul ? Où ça, un lèche-cul ?).



Mercredi 28 juillet

Une Nintendo 3DS à 250 dollars ? Et pourquoi pas ? C'est en tout cas ce que suggère Michael Pachter, le voyant exorciseur marabout de l'industrie du jeu vidéo. Le succès annoncé de la machine portable nippone serait tel que « Big N » devrait pouvoir se permettre de demander au consommateur de cracher quelques billets en plus (le prix d'appel de la DS était de 150 euros). De même, selon lui, les cartouches de jeux devraient pouvoir se vendre plus cher.

Vendredi 30 juillet

Mon nouveau casque antibruit fait des merveilles, il m'isole parfaitement du monde extérieur. Ça tombe bien, ma voisine pousse d'horribles hurlements depuis quelques jours. Puisque l'on parle de hurlements, les ayants droit de l'image de Michael Jackson hurlent aussi. Selon eux, PopCap Games n'avait pas l'autorisation d'utiliser l'image du regretté Roi de la Pop dans Plantes contre Zombies. Pour éviter que le litige ne s'envenime, PopCap doit pondre une mise à jour qui transforme tous les zombies « Michael Jackson » en zombies disco.

Mercredi 4 août

Alors que Sundin nous raconte une nouvelle fois comment il a arraché une copie de StarCraft II au péril de son polo Ralph Lauren, Blizzard annonce avoir écoulé un million et demi de copies pendant les premières 48 heures de commercialisation. Le RTS de la firme américaine devient ainsi le jeu de stratégie ayant connu le meilleur lancement jamais enregistré. Une bonne nouvelle pour ce petit poussah du jeu vidéo qu'est Blizzard, qui a bien besoin de quelques dizaines de millions de dollars pour joindre les deux bouts pendant la construction de son deuxième palace en platine. Les temps sont durs pour tout le monde.

Lundi 9 août

Alors que Torchlight passe la barre des 600 000 copies vendues, Lucky a une autre sorte de barre. Après quatre jours de décadence alcoolique dans les Fêtes de Tyrosse, il réalise qu'il a dix pages à rendre dans la semaine. EA compatit, il a lui aussi la gueule de bois : l'éditeur américain doit annuler certains projets pour garder ses comptes sains. Parmi eux, on trouve un jeu qui devait proposer de revivre les principales phases de la guerre d'Irak. Affronter la tempête médiatique en plus de la tempête économique n'était pas du goût de la firme de John Riccitiello. Trois jours plus tard, j'emboîte le pas de Lucky et d'EA en réalisant qu'il me reste huit pages à faire en 26 heures. Je passe en mode Jack Bauer. Encore une petite partie d'Alien Swarm et je m'y mets…

Mercredi 11 août

Nous recevons #FdB# k0rn à la rédaction. Le très sympathique co-fondateur des Frères de Batailles **www.freresdebatailles.com**, de passage à Paris, souhaite ouvrir un partenariat avec le journal (nous vous en parlerons bientôt). Il en profite pour nous poser tout un tas de questions indiscrètes. Nous économisons ainsi une séance de psy, ce qui tombe à pic en ce qui me concerne car j'ai un coup de spleen.
Une rumeur prétend en effet que Gearbox (Borderlands) aurait repris le développement de Duke Nukem Forever.
Et comme une femme battue qui revient vers son mac, je ne peux pas m'empêcher d'espérer. Je sais qu'il va me faire souffrir, que tout cela va mal finir, mais quand il me parle d'aventures et quand elles brillent dans ses yeux, j'pourrais y passer la nuit.
Ce n'est pas vrai, ces histoires, mais moi j'y crois, mon Duke à moi…

Jeudi 12 août

La tempête fait rage autour de Medal of Honor et ses talibans. Certains s'insurgent du fait que l'on puisse incarner ces fiers représentants de l'« Axe du Mal » (qui contrairement à ce que Kracoukas croit, n'est pas un déodorant spécial pour machistes). Patrick Liu, le producteur du jeu, se veut lui plus pragmatique. « Nous ne pouvons échapper ni au contexte ni aux factions impliquées, mais ce n'est qu'un jeu. » Medal of Honor n'adopte aucun point de vue, ne véhicule aucun message. Au fond le pakol n'est qu'un élément comme un autre de la skin du joueur d'en face. Les détracteurs ont sans doute surestimé la profondeur de l'implication d'un jeu aussi consensuel que Medal of Honor. Encore un débat sans fond et sans fin qui n'avait pas lieu d'être.

SAVONFOU

Opinion

PAR SUNDIN

Le RTS tous azimuts

Un million de boîtes écoulées en 24 heures, 500 000 de plus au bout de 48 heures, un record absolu pour un jeu de stratégie en temps réel. Vertigineux le StarCraft II (et ça rime). Il faut dire que les attentes étaient immenses depuis son annonce, un mois de 2007 (et une bien belle couv chez nous estampillée du Styx). Blizzard a une fois de plus réussi son coup. Étonnant ? Absolument pas. Le développeur américain est une immense machine à vendre des boîtes ; un élément déterminant pour réaliser des chiffres de cet acabit. Et puis il y a le jeu. Un jeu maîtrisé de bout en bout, pas original pour un sou mais profond comme aucun autre. Cyd vous le dira dans les pages qui suivent, il apprenait encore des trucs après trois ou quatre passages sur une même mission ! Hasard du calendrier, vous trouverez également dans ces pages le test de R.U.S.E., une expérience bien différente – et réussie ! – qui prouve, s'il le fallait, que le RTS est un genre qui a de la ressource. Bon jeu.



Éditeur 2K Games - **Développeur** 2K Marin - **Prix** 15 euros

BIOSHOCK 2

Rapture n'étonne plus, et c'est bien dommage, mais il séduit toujours autant. Je ne mets même pas de guillemets, la phrase est de moi dans le numéro 228 de Joystick. Oui, BioShock 2 m'a un peu déçu. Sans doute à cause du souvenir impérissable que m'avait laissé son aîné quelques mois plus tôt. Pour autant, ce serait une erreur de bouder un des univers les plus incroyables de ces cinq dernières années. Rapture, cette ville sous-marine autrefois mère d'une utopie où artistes et scientifiques n'auraient aucune limite, est une nouvelle fois un petit bijou de design et de level design. Un level design ici au service de la baston ; BioShock 2 est à ce sujet plus punchy que son aîné (le fait d'incarner un Big Daddy n'y est sans doute pas pour rien). Si les nouveautés ne sont pas légion au niveau des mécaniques de jeu – mais ça reste diablement efficace – les graphismes n'ont pas pris une ride. En somme, BioShock 2 n'est pas BioShock mais il reste un FPS de bien belle facture. Et pour 15 euros, sans doute un incontournable.



CYD

Ah ! La bêta de WoW Cataclysm avec Azeroth et ses vastes mondes sous-marins. Ça m'a inspiré une blague pourrie, façon caramel mou. Quand un tauren chaman tombe à la mer, qu'est-ce qu'on voit ? Un cham à l'eau !

JEU DU MOMENT : StarCraft II
JEU ATTENDU : Diablo III



SUNDIN

Tel un Abbé Pierre, j'impose à mes nerfs une partie de LoL avec Lucky et Kracou tous les jours. Partie qui se termine le plus souvent par une après-midi de silence, de regards lourds et de coups de pieds sous le bureau.

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Diablo III



LUCKY

Kracou, si tu lis ce message, sache que j'en ai marre de passer mes nuits sur LoL à courir de défaites en débâcles à tes côtés. Chaque soir, je me couche en pleurant. Il faut que ça cesse. Kracou : je te quitte, oublie-moi.

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : World of Warcraft : Cataclysm

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- StarCraft II
2- League of Legends
3- R.U.S.E.

SPORTS AUTOMOBILE

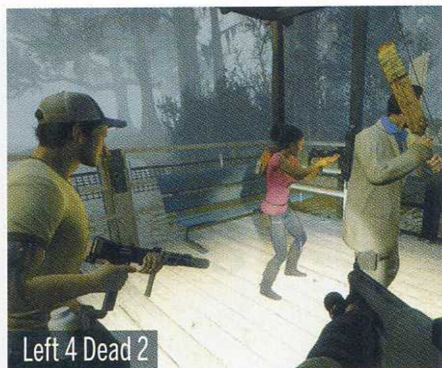
1- Colin McRae DiRT 2
2- GTR Evolution
3- Race Driver GRID

MMORPG

1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion



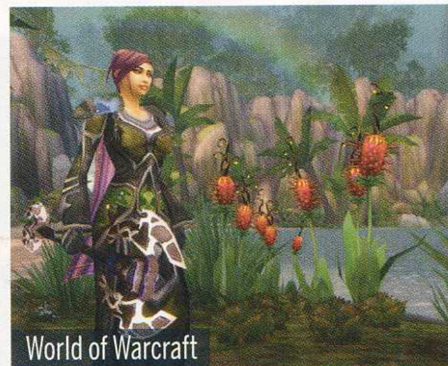
StarCraft II



Left 4 Dead 2



Colin McRae DiRT 2



World of Warcraft



YAVIN

Quand Savonfou téléphone, il arrive toujours un moment où le bougre vous prévient que sa batterie est en train de lâcher. Oublie-t-il souvent de le recharger ou les discussions sont-elles si longues ? Je vous laisse deviner.

JEU DU MOMENT : GTR Evolution
JEU ATTENDU : F1 2010



SAVONFOU

Sa modestie naturelle lui interdit de vous en parler, mais Sundin et son crew se sont qualifiés pour les WCG, catégorie LoL. Bon, ils se sont fait ouvrir au premier tour mais tout de même, je voulais lui rendre hommage.

JEU DU MOMENT : Alien Swarm
JEU ATTENDU : Civilization V



KRACOUKAS

Ne feed pas, bordel, ne feed pas… Patience, il arrive… Balance ta flèche, Kracou ! Vas-y, fonce ! Finis-le… Argh, cette espèce de vermine communiste s'est barrée sous la tour… La tour ? Noooon… « Un allié a été tué ».

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Procédure de divorce 2011

Genre Jeu de rôle / **Éditeur** DTP Entertainment / **Développeur** Radon Labs / **Site** www.drakensang.com/ **Sortie** Septembre 2010

DRAKENSANG : THE RIVER OF TIME

GARÇON, LA MÊME !

Je prie d'avance nos lecteurs germanophiles de ne pas mettre Levallois à feu et à sang si je taquine un peu la fière Allemagne. Si, toutefois, certains voulaient en venir aux mains, rappelons que je suis roux, fin et facilement reconnaissable à ma raquette de tennis.

BÊTA

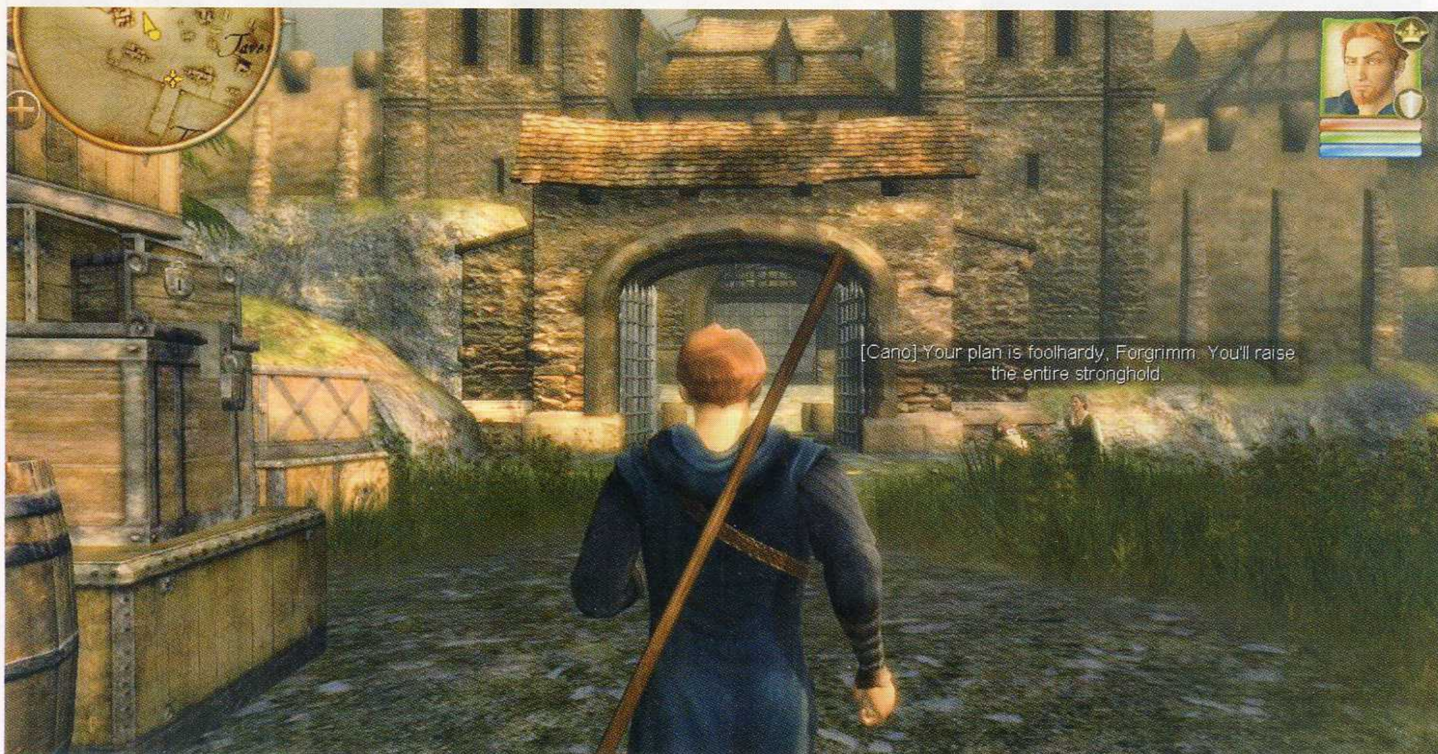


The River of Time n'annonce rien de bien neuf dans l'univers de Drakensang, mais s'annonce tout aussi bon que son prédécesseur. Attendez donc un RPG linéaire, difficile, sans fantaisie, mais exemplaire.

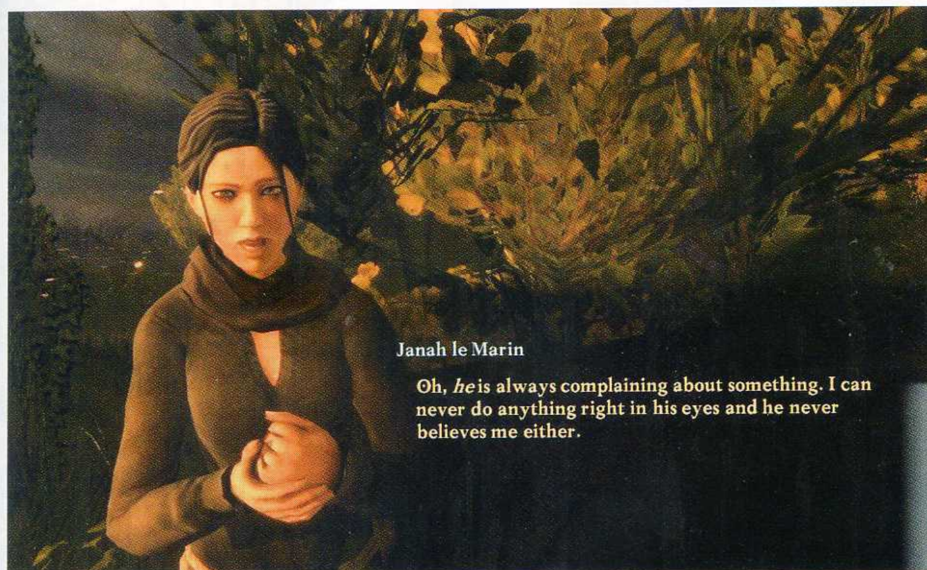
Nous avons tous de bonnes raisons d'en vouloir à l'Allemagne, mais sans chercher à me victimiser, je pense en avoir plus que le reste du monde. Quand j'étais enfant déjà, ma grand-mère nonobstant son travail de nourrice, passait des heures à bailler devant les perruques de l'Inspecteur Derrick tandis que je mettais le feu à mes cheveux ou coinçais mes doigts dans les pièges à souris du garage. Quelques années plus tard, je découvrais avec horreur le folklore bavarois, un jour où je fus affublé d'une ridicule culotte courte et d'une ceinture affreuse pour une kermesse communale. Jeune adulte, je tombais avec non moins d'effroi sur ce groupe de rock mou plus occupé à harceler leur coiffeur qu'à vérifier l'orthographe de Tokyo. Longtemps après tant d'aventures, j'ai cru le cauchemar derrière moi. Mais aujourd'hui, à Joystick, il ne se passe pas deux semaines sans qu'un atroce point & click made in Manche-à-Balai-Land ne s'installe sur mon PC pour assombrir mon quotidien. L'Allemagne, j'en ai soupé, merci. Pourtant, si lourds que soient mes griefs, en 2009 j'ai pardonné, oui lecteur, j'ai pardonné à cette innocente nation. Et cette absolution avait un nom : Drakensang.

SOUVENIRS DE VACANCES

Pour ceux qui auraient passé ces derniers mois à s'irradier au Wifi dans un élevage de Nabaztags, ou n'auraient pas lu notre test de L'Œil Noir dans le Joy 217, rappelons en deux mots ce qu'était Drakensang. Imaginez un très beau Baldur's Gate archi-linéaire et dépourvu de loot, ajoutez-y du craft en veux-tu en voilà, des feuilles de personnages où se noieraient même les comptables les plus aguerris, le tout saupoudré d'une difficulté créée sur mesure pour tenir en échec le tout puissant Chuck Norris et vous obtenez... TA-DAAAAN ! Drakensang ! Un jeu médiéval fantastique 100 % allemand, où les trolls se font plus rares que les nonnes aux concerts de Rammstein ; et je ne vous parle pas des dragons. Cela dit, je ne m'en plaindrai pas. En effet, les rats suffisaient déjà largement à ma peine. Mille fois ces infâmes rongeurs ont dévoré mon groupe déjà bouffé par la gangrène, et pour sauver ce qui reste de ma fierté, je tairai égale-



Chaque perso de votre groupe peut se jouer séparément. Dommage, cependant, qu'il faille diriger son héros à chaque fois que l'on organise une marche collégiale.



Je pense que si on place un trojan sur le PC de Savon, on peut braquer son compte. Ensuite, direction les Bahamas !





C'est affreux ! Rendez son pantalon à ce pauvre homme !

« C'EST L'ALLEMAGNE DANS TOUTE SA SPLENDEUR FÉERIQUE QUI SEMBLE S'ANIMER EN TECHNICOLOR SUR VOS ÉCRANS. »

ment l'épique combat que nous livrâmes contre la mule malade à moitié crevée de l'apprenti sorcier des marécages, combat qui m'a demandé plus de ruse que n'en aurait eu MacGyver et plus de patience qu'un Sphinx… C'est un fait, j'ai terriblement souffert sur l'excellent Drakensang. D'après mon psy, les blagues allemandes laissent souvent ce genre de séquelles.

WELCOME TO PONEYLAND !

Août 2010. J'avais mentalement tourné la page sur ces atroces défaites quand tout à coup, paf, la bêta de The River of Time a pointé le bout de sa galette plastique à la rédaction. Alors, brisons le suspense, dans les grandes lignes, rien n'a vraiment changé par rapport à l'épisode précédent, et l'on a plus à faire à un Drakensang 1.5 qu'à un second volet. Mais tout de même ! L'aspect visuel du jeu, déjà impressionnant, a encore fait un bond en avant avec des textures intégralement en HD. Les effets d'ombre et de lumière ont fait l'objet d'un soin tout particulier pour rendre chaque scène envoûtante, et où que vous alliez, il semble toujours flotter dans l'air quelque mystérieuse poussière magique et scintillante. Le level design sans génie concocté par Radon Labs s'oublie vite devant un tel travail d'orfèvre. En fait, c'est simple, avec The River of Time, c'est l'Allemagne dans toute sa splendeur féerique qui semble s'animer en Technicolor sur vos écrans. Joie. Attendri par des graphismes si chatoyants, j'étais en confiance.

Les premiers combats ? Une rigolade. Deux ou trois ordres à mes gars et hop, l'affaire était dans le sac. Puis après quelques heures de jeu est arrivé l'épisode du maître-chien. Nous sommes trois, il est seul avec son chien, je charge en hurlant. Je meurs. Je reviens. Je remeurs. Une troisième fois ? Une troisième fois ! Arrêtons deux secondes la no-brain attitude.

Je retourne en ville faire quelques menues emplettes. En chemin me vint une idée : et si je tentais de ruser en éloignant le chien ? Je me déplace avec mille précautions, et autant de pauses tactiques pour déployer ma stratégie… Ça marche ! Son maître vient seul droit dans mon piège ! Allez les gars, on

VOGUEZ MOUSSAILLON !

L'aventurette contée dans ce Drakensang prend place 23 ans avant l'Œil Noir. Tout commence par hasard sur le pont d'un navire qui vous tiendra lieu de maison. Un complot se trame, et bon gré mal gré, vous y jouerez un rôle (de gentil, ça n'est pas négociable). Pour se faire, vous voguerez aux côtés de vieilles connaissances, à savoir Forgrimm aka le nain sans barbe, Cuano le voleur, et Ardo dit l'homme-qui-se-fera-assassiner-dans-deux-décennies.



Tâte de mon Beard Punch ! Je feinte avec le marteau, et hop ! Tu prends un coup de barbe !



Ici les personnages se montent « à la main », et l'écran des stats est particulièrement copieux.



Vous voyez cette impossible poussière magique qui flotte dans l'air ? D'où sort-elle ?





Pourquoi se contenter de Savon ? On peut aussi dévaliser Kracou !

>>> donne tout, TOUT ! Les popos de soin, les compétences achetées à vil prix, le matos qui m'a coûté deux bras. Courbant l'échine sous le poids de ses armures clinquantes, mon escouade est superbe. Aussi superbe que morte. Encore ? Mince. Ah je sais, je dois jouer en difficile... Ah non. Je suis en normal, damned.

ET BIS REPETITAE

Si j'avais lu un peu plus attentivement le dialogue précédent cette rencontre, j'aurais compris que la force ne servait à rien. Il s'agissait en fait ici d'une séquence d'infiltration, avec des diversions à créer, des leviers à manipuler, des pièges à tendre et des mojitos à boire (rayer la mention inutile). À bien y regarder, et en dépit d'un scénario sans doute écrit durant la sieste des Muses, le début du jeu regorge de petites astuces comme celle-ci pour maintenir le joueur sur le qui-vive. Souvent avant un assaut périlleux, les membres de votre groupe, fidèles aux stéréotypes du film de série Z, décideront de se séparer. À suivre l'un ou l'autre, vous orienterez forcément un tantinet l'histoire. Par exemple, j'aurais pu esquiver la confrontation avec le maître-chien en suivant le guerrier de mon groupe et non le voleur. Alors j'aurais vu un nain exploser des tonneaux de bière en braillant dans l'étrange dialecte de Goethe, scène que l'attaché de presse teuton de Radon Labs m'avait certifié du dernier comique ; si, si. Je demande encore à voir la portée de ces choix sur le long terme, mais leur présence est la bienvenue. En effet, sur le fond, les améliorations par rapport à l'Œil Noir sont minimes. La gestion du jour et de la nuit est toujours scriptée, la caméra continue à faire des siennes, les effets de sorts un peu ratés tranchent encore avec la beauté générale du jeu, et les feuilles de persos tout comme l'évolution en flux tendu des avatars n'a pas changé (vous pouvez répartir votre XP au fur et à mesure qu'elle est gagnée sans attendre de level up)... En nouveautés pures, signalons des points de téléportation dans les grandes villes, deux nouveaux archétypes de personnages (soit 25 en tout), et la possibilité de créer un héros à partir d'une feuille de caractéristique vierge. Comme vous pouvez le voir, les développeurs de River of Time n'ont pas tant cherché à révolutionner leur jeu qu'à proposer une nouvelle campagne.



Vous avez pensé à la pierre ? Le bois, c'est joli mais... Ça brûle.

30 MILLIONS DE COPAINS

Ils ont pourtant fait de gros efforts. Si je me plaignais naguère d'arpenter le monde des heures durant sans jamais voir de nouvelles têtes, cette fois-ci, j'en ai vu des tonnes. En quelques heures, j'ai aperçu un barbu cynophile, un golem en bois et une sorte de maxi-pieuvre sans doute nourrie aux OGM. Le rythme de l'aventure a également fait l'objet d'un travail méticuleux. Désormais la narration souffre moins de temps morts et les boss se succèdent avec bonheur. Dans le métier, histoire de ne pas vendre la peau de l'ours avant même d'avoir acheté un fusil (et les balles qui vont avec), nous achevons chacune de nos bêta à l'aide de moult conditionnels. Cette fois je m'en passerai. The River of Time accuse déjà presque un an de commercialisation au pays de Ludwig van B., il ne devrait plus nous cacher grand-chose. Il n'a plus comme l'a eu son aîné le bénéfice de la surprise, mais cela ne l'empêchera pas d'être un bon RPG pour peu que sa linéarité extraordinaire ne vous pose pas de problème.

LUCKY

À RETENIR

Avant même que The River of Time ne soit disponible dans toutes les bonnes crèmeries de France et de Navarre, nos amis les blonds Bavarois pourront continuer l'aventure via l'add-on nommé Phileasson's Secret. Au programme : rien de très neuf sinon une nouvelle campagne.



Nerveux mais peut-être un poil faciles, les combats sont prenants.

Genre Action / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Ubisoft Roumanie / **Site** http://hawxgame.fr.ubi.com / **Sortie** Disponible

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

IIIIOOOOONNNN TACATACATATAC !!!!

À triompher sans concurrence, H.A.W.X. s'était imposé sans gloire dans le segment des simulateurs de vol. H.A.W.X 2 ne change guerre la formule, malgré les quelques ajouts syndicaux de rigueur.

Cela fait un bout de temps que l'on n'a pas vu de simulation pointue sur nos bécanes, et ce n'est pas avec H.A.W.X. 2 qu'il faudra compter pour calmer nos frustrations de ce côté-là. Bien qu'un peu plus difficile à prendre en main que le premier, ce second opus reste axé sur le dogfight frénétique et le fun. Que l'on encaisse des accélérations capables de tuer une vache en pleine force de l'âge ou que l'on réalise douze tonneaux à la limite du décrochage, on parviendra toujours à se rétablir au dernier moment. Vu le nombre de bandits qui vous canarderont, il est de toutes façons préférable que maintenir son coucou en vol ne soit pas trop problématique. Sur les missions les plus acharnées, des Migs, des missiles, des leurres et des tirs de DCA fusent de tous les côtés. Si seules les cinq premières étaient présentes sur cette version, elles donnent toutefois un bon échantillonnage des tâches qui vous seront confiées : interception, soutien d'attaques au sol ou bombardement nocturne. Tout un programme.

PLUS HAUT... NON PLUS BAS... TROP TARD

Ces douceurs aériennes se trouvent agrémentées de quelques phases supplémentaires d'atterrissage et de ravitaillement en vol, venant briser la routine « trouver ennemi, tuer ennemi, boire une bière au mess ». Dans certaines mêlées aériennes, une piste ou un avion ravitailleur se trouvera dans les parages, à notre disposition, nous laissant décider quand prendre le risque d'abandonner nos alliés pour faire le plein de fuel et de missiles. Un dilemme vraiment bien trouvé. Personnellement, j'ai échoué à quelques reprises à doser la vitesse de mon avion tout en réglant au poil mon angle d'approche, tant et si bien que l'on m'a proposé... un pilotage semi-automatique... Mais oui, bien sûr ! Et après ça, j'irai prendre un bon bain moussant pour laver mon énorme *bip*. On est des hommes, mince ! Arrêtez de nous castrer avec vos aides pour mous du manche à balai... bon OK, je vais les utiliser quand même... C'est bon, je sais où se trouve la salle de bain.

SAVONFOU

BÊTA TEST



Fun et un poil rien plus difficile que le premier, H.A.W.X. 2 profite pleinement de l'ajout des phases de décollage/atterrissage/ravitaillement en vol. Difficile de dire cependant si cela suffira à intéresser ceux qui ont de nombreuses heures de vol sur H.A.W.X.

À RETENIR

La campagne alterne entre trois pilotes: un Américain, un Britannique et un Russe. Chacun étant aux prises avec des insurgés/terroristes/séparatistes, et chacun disposant d'un panel d'avions propre, du F35 à l'Eurofighter Typhoon, en passant par le Mig 29 et ce bon vieux Su 27.



Dans le mode carrière, vous commencerez au sein d'une petite écurie, en espérant des jours meilleurs.





La météo est dynamique et souvent piégeuse.

Genre Course automobile / **Éditeur** Codemasters / **Développeur** Codemasters Birmingham / **Site** www.formula1-game.com/
Sortie Septembre 2010

F1 2010

À FOND LA FORME !

Non, chérie, ne t'en fais pas, y a pas de Grand Prix ce dimanche. Si on va enfin pouvoir se balader ? Euh... en fait, comment te dire, je viens de récupérer un petit jeu de F1, là, je veux juste faire une petite course. Je dors dehors ce soir ? Mais comment ça ?

Ah le bon vieux temps ! Je me souviens encore de mes courses sur Formula 1 (celui de Bizarre Creations, sur PSone), armé de sachets de M&M's et de canettes de Cherry Coke, et de toutes ces saisons grandeur nature, au grand dam des oreilles de ma mère. Et ensuite ? Ben, pas grand-chose. Quelques essais ici et là plus ou moins remarqués, comme le F1 Championship Edition accolé au lancement européen de la PS3. Tout sauf transcendant. Mais quelque chose me dit que ça va changer. À en voir la tête de Yavin depuis quelques mois, on sentait que ce F1 2010 allait faire mal. Encore plus mal pour ce même Yavin, qui malgré son statut de spécialiste incontesté et incontestable, n'a pas pu mettre les mains sur cette version preview. Yavin, excuse-moi, mais moi, je me suis régalé.

Premier regard et premier atout : une réalisation en béton armé. Même les menus sont classieux. Je me lance immédiatement un petit Monaco sous la pluie, dans la peau de Fernando Alonso. Mes rétines sont flattées : c'est beau, c'est beau et c'est encore beau. À vrai dire, on n'en attendait pas moins des gars de Codemasters, plutôt talentueux dans ce domaine.

TAILLE PATRON

Les feux s'éteignent, les moteurs rugissent, les pilotes s'élancent, et je me prends le muret au bout de la ligne droite. Les sensations de vitesse sont excellentes. Sans doute trop pour un noob comme moi. Et pas question d'activer les nombreuses aides au pilotage (ABS, aides au freinage, trajectoires dynamiques...), le jeu en perdrait toute sa saveur (pour info, j'ai quand même essayé, et on n'était pas loin du Destruction Derby). Forcément, F1 2010 gagne à être joué dans les modes de difficulté les plus élevés, pour une expérience proche de la simu. Cela implique bien entendu de connaître parfaitement les tracés, et d'aimer bidouiller sa machine (pression des freins, hauteur de caisse, aérodynamique des ailerons, etc.) ; chose que notre cher Yavin se fera un plaisir de vous détailler dans notre prochain test, avec son verdict en prime.

SUNDIN

BÊTA TEST



Je crois bien qu'on tient la nouvelle référence de la F1 virtuelle. Agréable à l'œil et au toucher, exigeant tout en restant toujours fun, le titre de Codemasters a de bonnes chances de faire un carton auprès des passionnés.

À RETENIR

Un jeu de F1 ne serait pas un jeu de F1 sans les licences officielles. Vous retrouverez donc bien entendu dans les paddocks les Michael Schumacher, Lewis Hamilton, et autres Fernando Alonso. La totalité des circuits de la saison 2010 seront aussi au rendez-vous.

PlayStation Network



15 septembre

www.playstation.fr



PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe*

*Tout ce que vous imaginez peut devenir réalité.



Le coup d'envoi est sifflé pour cette nouvelle version de FIFA. Qui de Konami ou d'EA remportera le match ?

Genre Sport / **Éditeur** Electronic Arts /**Développeur** EA Canada/ **Site** http://fifa.easports.com **Sortie** Octobre 2010

FIFA 11

BALLON NEUF POUR LA VERSION PC

Suite aux critiques pointant la différence honteuse entre les FIFA des différents supports, EA tente de rectifier le tir en essayant cette année de ne plus prendre les joueurs PC pour des chèvres.

C'est toujours amusant de constater une différence de résultat entre les deux mêmes adversaires, selon de quel côté on se trouve. Prenons FIFA et PES, les deux rivaux qui se tirent la bourre depuis des lustres pour savoir lequel mérite le ballon d'or virtuel. Eh bien, l'année dernière par exemple, tous les joueurs consoles ont constaté la supériorité de FIFA 10 sur PES 10, alors que de notre côté, le titre d'Electronic Arts n'a pas su s'imposer face à son concurrent à cause d'une version PC médiocrissime. C'est bien le problème majeur de FIFA PC qui n'arrive pas à atteindre la qualité qu'il offre aux consoleux ! Mais cette fois les choses sont différentes, EA l'a suffisamment annoncé. Les développeurs ont joué les apprentis sorciers en mélangeant du FIFA 10 console avec un peu de FIFA Coupe du monde. Reste à espérer que le produit final ne ressemble pas à la tronche de Ribéry...

UNE NOUVELLE ANCIENNE VERSION

Vraisemblablement, la recette a subi une attention particulière et le résultat semble plus qu'honnête. Côté prise en main, le feeling est bon. Quelques passes, un peu de dribbles, un tir cadré... et le ballon ne termine pas forcément sa course au fond des filets. L'action, tout en finesse, demande réflexion et maîtrise du ballon pour être menée à bien. Y a du mieux, beaucoup de mieux donc. En revanche, EA nous avait promis un moteur HD digne de ce nom, mais vu le résultat à l'écran, on est encore loin de ce que peut exiger un joueur en 2010. Soyons tout de même indulgents, les choses peuvent encore évoluer d'ici la sortie du titre. Oui, je crois toujours que le père Noël glisse mes cadeaux sous le sapin, et alors ? Quoi qu'il en soit, même si les améliorations sont notables, j'avoue que, pour l'instant, je reste encore un peu sceptique, et mon envie de taper dans un ballon virtuel... se tourne principalement vers PES 11.

CYD

BÊTA TEST



Nul doute qu'Electronic Arts a fait l'effort de proposer un FIFA 11 qui semble bien dans ses pompes. Bien que sa qualité finale a l'air d'être, une fois de plus, en dessous de sa version console.

À RETENIR

Il y a quelque temps, EA avait annoncé un « vrai » rendu HD pour FIFA 11 PC. Cette version n'est en tout cas pas à la hauteur des attentes, même en mettant les paramètres au maximum dans les options graphiques. Attendons de voir ce que donnera la version finale.



Toutes les grandes stars du ballon rond, ici celles du FC Barcelone (Messi, Xavier, Iniesta...), seront bien entendu au rendez-vous.

Genre Sport / **Éditeur** Konami / **Développeur** Konami / **Site** http://fr.games.konami-europe.com **Sortie** Octobre 2010

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

DU FOOT, DU VRAI !

Si PES n'a pas quitté le trône de champion sur PC depuis plusieurs années, on ne peut pas dire que les précédentes itérations nous avaient emballés pour autant. Un sentiment qui pourrait néanmoins changer avec ce volet 2011, séduisant.

Vous savez quoi ? Je n'aime pas le foot. Mais j'adore taper dans un ballon virtuel ! Paradoxal, me direz-vous. Pas tant que ça, car en réalité ce que je déteste, c'est le comportement et l'esprit pas du tout sportif des joueurs de foot : ils simulent des fautes à tire-larigot, préfèrent prendre un carton rouge plutôt que reconnaître la supériorité de leur adversaire... La victoire à tout prix, ce n'est pas beau à voir. En même temps, vu le paquet de pognon en jeu, on comprend que la fin justifie les moyens. Du coup, je me tourne vers le foot virtuel. Au moins là, je n'ai que le plaisir du jeu, des actions bien construites et des buts à foison. Et pour le coup, cette nouvelle édition de PES remplit parfaitement son rôle. Faisons table rase du passé car, comme chacun le sait, on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs.

UN NOUVEAU FEELING

Et pour le coup, cette version me paraît vraiment appétissante. Côté sensations de jeu, les développeurs ont retiré l'assistance au niveau de la circulation du ballon et, de ce fait, ont donné un côté plus simu à leur bébé. Pari réussi puisque l'impression de liberté est au rendez-vous, grâce à un système de passes précis qui exige quand même un peu de pratique. Au départ, il n'est pas rare que le ballon finisse en touche ou dans les pieds de l'adversaire, mais quand les doigts commencent à s'habituer, l'action devient un vrai régal. On a vraiment l'impression de pouvoir placer le ballon où on le souhaite. Sachez que la vitesse globale du jeu a été diminuée, mais elle est ajustable. Reste un bémol concernant l'inertie des joueurs, toujours trop présente. Pas mal de bonnes nouvelles en somme, un point noir, et une version 2011 qui se présente mieux que les saisons précédentes. Verdict lors du test !

CYD

BÊTA TEST



Cette nouvelle version de PES promet d'être efficace et plaisante avec un arrière-goût de simulation très agréable. Reste à voir en détail si elle deviendra un grand cru apprécié par tout le monde.

À RETENIR

Grâce à PES 2011, Konami pousse la liberté d'action encore plus loin et n'hésite pas à prendre des risques en proposant une jouabilité qui demande un temps d'adaptation. Mais qui, finalement, semble récompenser les plus persévérants.

Genre Action /**Éditeur** Capcom /**Développeur** Blue Castle Games /**Site** - /**Sortie** 28 septembre 2010

DEAD RISING 2

DU ZOMBIE EN VEUX-TU, DU ZOMBIE EN VOILÀ

« Très longtemps, je me suis sentie comme un zombie. » C'est Catherine Deneuve qui aurait dit ça, et je vois pas trop ce que ça pourrait bien faire dans ce chapô. Encore que ? Elle nous parle de zombie la petite dame, et dans Dead Rising 2, les zombies, ils se comptent par milliers !

BÊTA

★★★★☆

Dead Rising 2 s'annonce bien : fun, drôle, beau et facile à prendre en main, ce second épisode a de nombreux atouts dans sa manche. Reste à voir si le périple tiendra la distance.

Juste comme ça, entre nous, avez-vous déjà pensé à vous balader un dimanche après-midi dans un mall envahi de zombies, vêtu d'une grenouillère rouge et armé d'un aspirateur sur lequel on aurait collé une scie à métaux ? Soyons honnêtes, à moins d'être sérieusement attaqués – ou de s'appeler Savonfou – il y a peu de chances. Attaqués, un terme qui convient néanmoins bien aux Canadiens de Blue Castle Games, fous de penser que vous pourriez vous-même penser à trucider du zombie un dimanche après-midi en grenouillère rouge et armé d'un aspirateur sur lequel on... ? Aurait collé une scie à métaux... Bien, vous suivez ! Attaqués oui, mais talentueux les bougres ! Ce Dead Rising 2 là sent bon, et ça tombe bien, il débarque très bientôt sur PC. Pourquoi Dead Rising n'est pas sorti sur nos machines ? Je me le demande. Et pourquoi Dead Rising 2 sort aujourd'hui sur PC ? Je me le demande aussi. Cela fait partie de ces mystères qui ne seront probablement jamais résolus, au même titre que la disparition du petit Grégory ou la Dame Blanche dans Mystères sur TF1 (**www.dailymotion.com/video/x2ftwn_emission-mystere-dame-blanche_fun**).

SANG QUI PEUT !

Mais rassurez-vous, pas besoin d'avoir fait Sup de Co pour saisir un scénario que Capcom, son éditeur, nous promet « de qualité ». Si Dead Rising 2 se veut la suite directe du premier épisode, avec une histoire qui prend place cinq ans après les événements de Willamette, le présent volet n'en reprend même pas le premier protagoniste. Exit Franck, souhaitez bon courage à Chuck, homme torturé par le décès de sa femme, tuée par un zombard dans une précédente épidémie. Sa raison de vivre : sa fille, jadis mordue mais bien vivante, pourvu qu'elle prenne son Zombrex tous les matins entre 7 et 8 heures. Déjà sur les rotules pour trouver ledit antidote toutes les 24 heures, notre Chuck va tomber de Charybde en Scylla suite à un vieux complot des familles qui engage sa responsabilité dans la libération de milliers de zombies au cœur de la ville. Notre homme dispose alors de 72 heures pour prouver son innocence avant que les militaires ne débarquent ; il va donc s'agir d'investigations, un tout petit peu, et de massacre de zombies à la tronçonneuse, beaucoup, énormément, à la folie.



Comme son aîné, Dead Rising 2 sera résolument gore, car rien ne vaut un zombie les tripailles à l'air.



Le système de visée a été amélioré, et bien entendu, les dégâts seront localisés.





Tu t'es vu quand t'as bu ?

« IL VA S'AGIR D'INVESTIGATIONS, UN TOUT PETIT PEU, ET DE MASSACRES À LA TRONÇONNEUSE, BEAUCOUP, ÉNORMÉMENT, À LA FOLIE. »

Environnement ouvert, missions obligatoires mais aussi annexes, Dead Rising 2 est un titre classique dans sa construction. Je vous parlais du soin apporté au scénario, je pourrais vous toucher également deux mots sur le soin apporté aux cinématiques, qui s'enchaînent à bon train en début de partie. Une introduction tout en douceur donc – j'en vois déjà certains qui trépignent – qui laissera progressivement la place à ce pour quoi vous êtes là : casser du zombard ! Entre chaque mission (qui consiste généralement à aller d'un point A à un point B en un temps donné), libre à vous de prendre du temps pour

1) refaire votre garde-robe (c'est bien connu, la grenouillère, c'est classe) ;
2) décapiter des zombies pour emmagasiner de l'expérience (Chuck deviendra plus fort, plus puissant et disposera de nouveaux coups) ;
3) fabriquer les armes les plus nawakesques. C'est une des nouveautés de cet opus, et pas des moindres question fun : Chuck va pouvoir combiner deux objets pour en obtenir un troisième, souvent improbable, toujours destructeur.

6 500 ZOMBIES DANS UN MÊME ÉCRAN !

En une petite matinée de jeu, j'ai eu droit à la batte clouée, la tronçonneuse avec pagaie, le casque rempli de bière (ce qui a des vertus roboratives, paraît-il) ou encore le sabre laser (constitué à partir d'une lampe torche et de quelques gemmes...). Du grand n'importe quoi ! Reste à évoquer la réalisation, convaincante, elle aussi. Décors, animations, modélisations, effets visuels, tout est propre, carré, agréable à l'œil. Bref, au vu de ces premières heures de jeu, Dead Rising 2 sent bon le produit maîtrisé, développé avec amour et talent.

La seule question qui me taraude encore, cruciale néanmoins, est de savoir si ce défouloir tiendra la distance. Le scénario sera-t-il assez captivant pour donner envie d'aller au bout ? Et quid de la variété au niveau du gameplay ? Réponses et verdict dans le prochain numéro.

SUNDIN

À RETENIR

Comme dit le proverbe, il faut de tout pour tuer un zombie. Hache, extincteur, brique, barre à mine, guitare électrique, conteneur à poubelle, planche et même pot de fleurs, tout est bon pour venir à bout de ces saletés !



T'en fais pas, Stacey, ils commenceront par te manger les doigts, après ce sera les pieds...



Chuck pourra se servir de véhicules variés : motos, voiturettes de golf et même chaises roulantes.

Mafia II est déconseillé aux moins de 18 ans. Il peut heurter la sensibilité des célibataires endurcis.



RETOUR

AFFICHER LÉGENDE

GANGSTA'S PARADISE

Mafia II

Longtemps espéré par les fans du premier opus, développé pendant trois plombes dans les contrées les plus reculées de la République Tchèque, Mafia II sort enfin de sa tanière, le revolver chargé, prêt à faire de nous des méchants garçons. Alors, contrat rempli ?

Genre Action
Éditeur 2K Games
Développeur 2K Czech
Âge conseillé 18+
Site www.mafia2game.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo, 2 Go de Ram, carte vidéo GeForce 9800 GTX ou ATI Radeon HD 3870
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Mafia II est un jeu spécial, comme Mafia était un jeu spécial. Linéaire, limité et pas vraiment spectaculaire, le jeu de 2K Czech compense par une ambiance aux petits oignons et une narration de qualité. J'ai franchement adhéré.

PLUS
- Empire Bay
- La bande musicale
- Les cinématiques, les dialogues...
- Quelques scènes excellentes

MOINS
- Aucun choix possible
- Manque de punch dans la partie Action

VERDICT 16/20

10 heures de jeu, 23 bornes à pied et 150 en bagnole, 240 ennemis tués, 1822 balles tirées, 25 voitures chourées, 28 crochetages de serrure réussies, 15 morts, 30 minutes passées à couvert, un peu plus de 15 passées à fuir les poulets, et 1 expérience, une seule, celle de mes années dans Empire Bay, cité portuaire infestée de mafieux, de caïds, de voleurs à la tire, de vendeurs à la sauvette et de flics corrompus. Je vois le mal partout. Sans doute. Mais je me suis même pas présenté. Moi, c'est Vito. Vito Scaletta. Je suis né en Sicile en 1925, d'une famille assez pauvre. Du coup, mon padre a décidé de tenter le rêve américain. Empire Bay, ville de tous les espoirs, où j'ai notamment rencontré Joe, mon meilleur pote, avec qui j'ai fait les 400 coups. Y en a eu un de trop. Forcément. Une rapine qui tourne mal, et je me suis retrouvé de retour au bercail, en Sicile, sous le feu nourri des Allemands. La guerre, ça craint. Blessé, j'ai obtenu une perm' de quelques semaines pour voir la mama, ma sœur, mon quartier, mes potes. Je m'étais dit que ça me ferait du bien. J'avais tort. Voici mon histoire.



Mon arrivée à Empire Bay, encore gamin, sur les épaules de mon père.

Nous sommes le 8 février 1945. Je suis arrivé en train ce matin. Je l'espérais mais je ne m'y attendais pas, Joe est venu me chercher à la gare. Il n'avait pas changé. Un peu de ventre en plus, sans doute, mais toujours la même bouille, et toujours ses chemises ignobles. Toujours le même langage aussi, peu châtié ! Quel enfoiré quand même. Mais c'est mon pote. Après deux whiskies dans le café du coin, Joe pensait déjà à me dégoter un docteur corrompu qui pourrait me signer un certificat pour ne pas retourner en Sicile. Empire Bay a changé, mais pas tant que ça. Malgré le sale temps, la neige, j'ai trouvé la ville toujours aussi belle, impressionnante même. Ces buildings immenses côtoyant ces petits quartiers plus intimistes. Chinatown. Little Italy. Magnifique. Mais rien que le son de la musique dans la caisse de Joe me rendait heureux de toute façon. J'ai vu tellement d'horreurs pendant cette guerre. Et puis je suis allé voir la mama. Cinématique, une vieille femme en pleurs, heureuse de me voir. Pas à un truc à faire chialer un moustachu, mais des retrouvailles chaleureuses, qui sonnaient vraies. Ma sœur aussi était là. Elles vivent dans un petit appartement miteux. Mama m'a préparé une zuppa di pollo, comme quand j'étais gosse. Et puis au lit. Un sommeil de plomb et une seule hâte : celle de me réveiller pour commencer une nouvelle vie.

> « 10 heures de jeu, 23 bornes à pied, 240 ennemis tués et 1 expérience, celle de mes années dans Empire Bay. »

Réveil impromptu, comme il va y en avoir des tonnes pendant les prochains jours. Mama ne veut pas que je recommence mes conneries avec Joe. Elle a tellement raison. Je sais pas pourquoi mais je sais déjà qu'on va pas jouer aux cartes cet aprem. Mama veut

>>>

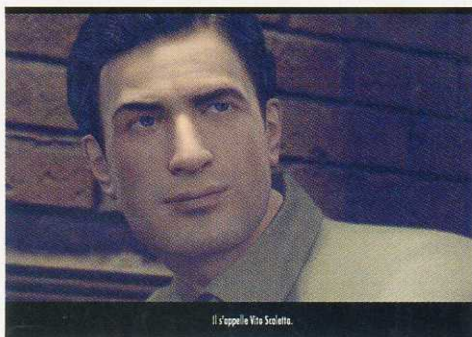


Joe est un peu bedonnant, ce qui le rend encore plus cool. Enfin, c'est ce qu'on dit à Kracoukas pour le rassurer.

>>> que j'aille voir un mec qui filait du taf à papa quand il était en vie, sur les docks. J'irai p'têt y faire un tour, mais plus tard. De toute façon, j'ai pas le choix. Mon destin, c'est mon destin. Pas d'échappatoire possible si je veux avancer dans le périple. Je pars donc fissa chez Joe. J'ai besoin de tunes, mon père a laissé une dette de 2000 dollars avant de mourir. C'est ma sœur qui me l'a dit, mais mama le sait pas. Ding, dong. Le bougre est en bonne compagnie, deux filles bien chaudes, et quelques binouzes bien fraîches sur la table du salon. On doit aller chez Giuseppe, pour récupérer mon certificat. Avant ça, Joe me remet au jus ; on tire une bagnole (j'avais les mains moites, j'vous jure), et on passe chez le carrossier. Repeindre la caisse, refaire les jantes, changer la plaque d'immatriculation, tout ça… Mais pas le temps de baguenauder, on fonce chez Mike Bruski, pour un taf. Mike, c'est un mec qui a pété un œil à un type parce que le type en question lui avait renversé de la bière sur un ticket de loterie gagnant de 10 dollars. Un vrai malade. En tout cas, il lui faut un Coupet Walter, et vite. C'est en allant dénicher la perle rare que je chope mon premier PV, pour excès de vitesse. Rien à foutre. J'aurais pu activer mon limitateur de vitesse, mais franchement, je suis pas comme ça. Je suis plutôt du genre hors-la-loi, faut croire. Un peu plus tard, je refroidis mes trois premiers types depuis mon retour, pour un mec que je connais depuis une aprem. C'était derrière un immeuble. Trois blacks qui me cherchaient des noises. J'entendais des bébés pleurer dans les étages. La grande classe niveau immersion. Et puis bam, bam et bam. Une petite fusillade, pour me remettre dans le bain.

« Creuser pendant qu'Eddie et Joe gerbent partout en évoquant leurs exploits sexuels, un vrai moment de bonheur. »

J'ai décidé de crécher chez Joe. Mais aujourd'hui, je vais faire un effort, et passer sur les quais pour parler à ce Pappalardo, le mec qui embauchait mon père. Le type n'est pas des plus agréables, un gros moustachu, ridé, infect, et qui ne connaît sûrement pas le mot tact. « Je me souviens de ton père, un type bien mais un sacré poivrot », qu'il me lance. Connard. Le mec se calme aussi sec quand je lui dis que je suis un pote de Joe Barbaro, et me file direct un petit boulot. Je dois racketter (autrement dit, casser la gueule) à ses employés pour 150 billets. Je m'en sors pas trop mal. Les combats sont assez limités au niveau des coups : je mets quelques savates du droit, un gros pin quand le mec tourne de l'œil, et je finis avec un kick en slow motion. Ça ne dure pas trop plombes, alors c'est supportable. Avant de retourner voir Joe, je passe m'acheter des fringues en ville. Costume cravate noir, plus un chapeau. La classe à l'italienne. Je ne suis vraiment pas le plus laid des héros, oh que non. Pas grand-chose à faire dans le coin en revanche. Manger une saucisse à la roulotte du coin ? Mouais. Acheter un nouveau gun ? Bof, j'en ai déjà récupéré quelques-uns lors de mes précédentes mis-



Vito Scaletta, regard numéro 7, action !



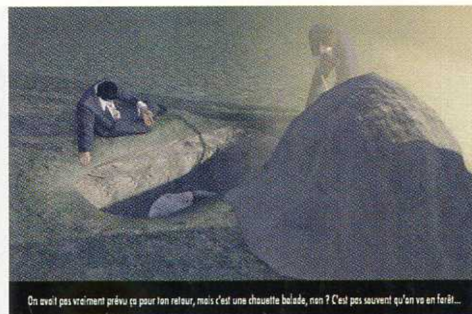
Allez, mon gros, tu vas me faire le plaisir de vomir dehors.



Mafia II, un jeu avec des gros monsieurs pas beaux.



La police est plus embêtante que dangereuse. Coopérez quand il s'agit de payer un PV, et tout ira bien.





Vito a pas l'air comme ça, mais c'est une vraie brutasse.



Le limitateur de vitesse sert surtout pour garder la caisse de ses rêves en bon état.



Le carrossier est un des seuls PNJ utiles dans Empire Bay.

sions. Passer à la station essence faire le plein ? Pourquoi faire ? Autant voler une autre caisse ! Je vais donc voir Joe, qui me présente Henri Tomasino. Il a un gros coup pour nous, qu'il dit. Première mission sympa en tout cas. Je dois braquer une agence gouvernementale et voler des coupons d'essence. Je fais ça bien, je rentre dans le bâtiment par les chiottes, j'assomme les gardiens et traîne leurs cadavres dans un bureau à l'écart. Je prends les coupons, et me tire en vitesse. Un job facile et rémunérateur. 600 billets pour bibi. J'entends qu'on parle de moi à la radio, j'adore. Allez, au pieu.

Je me balade depuis quelques minutes avec la nouvelle caisse que j'ai tirée.
La ville est immense, mais ce n'est qu'un décor. Un décor au service du décor. Un décor pour les yeux, imperméable. Un décor à ne pas toucher, quoi. Pas quelque chose au service du gameplay, vous voyez ? Comme tous les matins en ce moment, je vais chez Freddy, un bar irlandais, ou un truc du genre. Aujourd'hui, Joe m'a dit que j'aurais droit à une nouvelle rencontre, « pour passer à la vitesse supérieure ». Mon taf : éliminer un type au M642. V'là l'engin ! On se dirige vers le lieu indiqué, et comme souvent, j'admire la ville. La seule chose qui dénote, c'est le clipping sur les arbustes en bord de route. Un détail. Appartement 233. On y est. L'ambiance est tendue, la musique aussi. Joe et Henri n'arrêtent pas de discuter. Le dialogue est pas mal, même si les scénaristes n'ont sans doute pas le talent de ceux de GTA. J'ai juste noté une phrase, crado à souhait : « Henri transpire autant qu'une pute à poil dans une église ». Henri justement, vient de se faire tirer dessus. Mais on a eu le mec. Les risques du métier comme on dit.

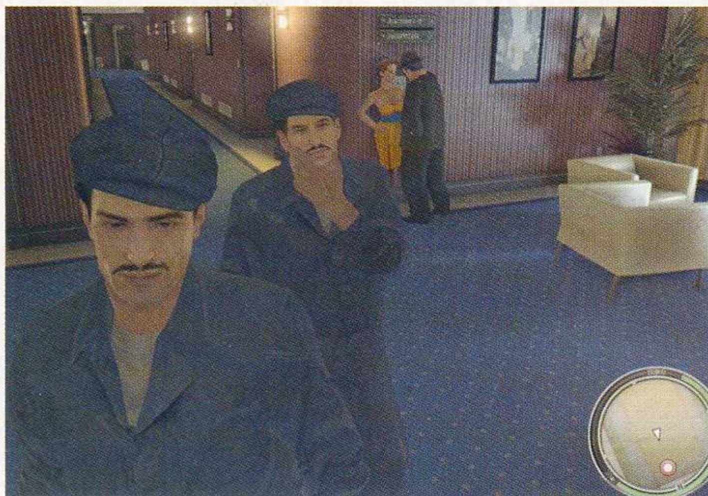
Ce matin, les flics sont venus me cueillir au réveil.
Pour cette histoire de coupons d'essence de l'autre soir. Bordel ! Malheureusement, je ne peux pas vous en dire plus. Je ne veux pas spoiler. Disons qu'on a là un moment charnière, une transition, très limitée au niveau ludique, mais enrichissante dans mon parcours.



Globalement, les fusillades manquent un peu de peps. Le couvert offre une protection sans faille, et les ennemis ne vous contournent que rarement.

J'y ai rencontré un certain Galante, un homme émacié, aux cheveux grisonnants et au bras très long. Il m'a expliqué qu'Empire Bay est aux mains de trois Familles : Clemente, Falcone et Vinci, et que c'était un joyeux bordel. J'y ai continué mon apprentissage du corps à corps, toujours aussi pauvre je dois dire, en matant tous les gus du coin, Et puis y a eu le décès de mama. Et cet Irlandais que j'ai tué de sang-froid.

Du temps a passé. Avril 1951.
Empire Bay a changé. Un peu. Nouvelles bagnoles, nouveaux courants musicaux, nouvelle mode vestimentaire... Toujours aussi classe. En plus, Joe m'a déniché un appart. Il a pas pris une ride, le Joe, toujours à fond quand il s'agit de blaguer. Il me présente rapidement Eddie, avec qui on s'enquille une soirée au bordel, mémorable. Le genre de soirées qui marquent. Un des meilleurs moments du périple. Eddie et Joe ivres morts. En rentrant chez nous, une odeur de cadavre réveille nos sens ; ce con d'Eddie se rappelle qu'il a un macchabée dans le coffre, et qu'il faut aller l'enterrer. Creuser pendant qu'Eddie et Joe gerbent partout en évoquant leurs exploits sexuels, un vrai moment de bonheur. Toujours est-il que le lendemain matin, je l'avais quand même mauvaise, à cause de cette histoire. J'ai continué comme si de rien n'était. Ça roulait comme on dit. Des boulots



La moustache, c'est tendance. Pourquoi tu veux pas me croire, Lucky ?



Les magazines Playboy sont partenaires de Mafia II. Et on ne va pas s'en plaindre, hein ?



Certaines missions sont timées. Comme celle avec cette horrible voiture rose par exemple.



Joe et sa nouvelle déco. C'est ce que l'on appelle un homme de goût. Ou pas.



J'étais parti pour acheter un jogging mais y en avait pas…



Un des nombreux petits boulots de votre périple, ici, vendre des cigarettes.

« La ville est immense, mais ce n'est qu'un décor. Un décor au service du décor. Un décor pour les yeux, imperméable. »

plus ou moins passionnants et dangereux (vendre des clopes, détruire un bar, refroidir le clan des « Gominés » dans leur propre QG…) ont animé les semaines suivantes. Et la police dans tout ça ? Docile, sage, tranquille. À part foutre des PV pour excès de vitesse, elle ne joue pas un grand rôle. Une IA assez faible, des patrouilles peu nombreuses, pas de courses-poursuites de grande ampleur… Peu importe, ce soir, avec Joe, on rentre dans la Famille. Celle de Falcone. Un aboutissement de ces heures de jeu à abattre le sale boulot. On est loyaux et efficaces, tout le monde nous le dit.

Je suis membre de la Famille.
Je me suis levé ce matin dans mon nouvel appartement, dans un petit quartier tranquille. J'ai une cheminée, un téléviseur et de grandes baies vitrées. Comme souvent, ma journée commence par un coup de téléphone. C'est Eddie, qui a un problème. Il va falloir liquider un des trois parrains de la ville : Clemente. Une grosse opération. L'idée de Joe, c'est de se déguiser en laveur de vitres, et de s'introduire dans un building où Clemente doit tenir une réunion. Joe a même prévenu Marty, un gosse du quartier un peu attardé, lequel fera office de chauffeur, si les choses tournent mal. Et les choses ont mal tourné. Je vous en dis pas plus. On a fait tout péter, pas de souci – ce qui est presque dommage – mais tout ne s'est pas passé comme prévu. Joe a piqué une méchante colère, avant de s'effondrer comme un gosse. Seconde scène mémorable, quand je suis allé le chercher en pleine nuit dans un bar, ivre mort, un flingue à la main, et qu'il a commis un acte irréparable de plus. Je l'avais vu venir, mais c'était quand même très bon. Il aurait sans doute fallu plus de scènes comme celles-là pour graver mon périple dans les mémoires. Et aussi plus de fusillades d'anthologie. Le rythme, assez lent, ne sursaute jamais. On bute un type comme on écoute Eddie raconter une blague scabreuse, avec le sourire, sans stress. Je rentre chez moi, il tombe des cordes, Empire Bay paraît encore plus belle, et la musique est toujours aussi agréable. Mais il faut que je m'arrête là. Je voudrais pas vous priver du cœur du titre : mon histoire. La suite s'inscrit dans cette même optique : du boulot, du boulot, et encore du boulot, quelques retournements de situations aussi, des trahisons, des rancœurs, des amitiés à préserver, d'autres à défaire, quelques scènes d'action et des cinématiques. Une belle histoire, qui aurait mérité une partie Action plus intense, c'est clair. Malgré tous les risques que j'ai pris, j'en ai pas vraiment chié. Mais je regrette rien de ce que j'ai fait, je me suis régalé, du premier au dernier jour, porté par l'envie de découvrir le fin mot de l'histoire. Faut adhérer au concept c'est clair, s'immerger rapidement dans ma vie aussi, mais le cas échéant, le périple est savoureux, vraiment savoureux.

SUNDIN

L'AVIS DE CHRIS

Mafia II est titre soigné, avec un scénario efficace, des personnages charismatiques, des fusillades nerveuses, une physique des véhicules étonnante… Un bon jeu, donc, mais qui innove peu par rapport au premier épisode (pourtant plus tout jeune !) et, surtout, qui propose un monde ouvert désespérément vide. Empire Bay a beau être une belle ville, on finit par s'y ennuyer, et pas qu'un peu, dès que l'on s'écarte un tant soit peu de la trame principale. Dommage.



Je vais l'envoyer à Deez, celle-là... Il aime tant les sports équestres.



La magie se limitera aux sorts de soins et de dégâts.

Genre Stratégie tour par tour
Éditeur Kalypso Media
Développeur .dat
Âge conseillé 12+
Site www.disciples3.com
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte 3D NVidia 6600 ou ATI 9800 128 Mo
Texte & voix en français

IL A ENCORE BEAUCOUP À APPRENDRE

Disciples 3 Renaissance

C'est donc finalement Lucky qui va vous parler de Drakensang. Ça aurait pu être moi, mais c'est Lucky. Soit. Je vais me consoler avec Disciples 3... Enfin, je crois...

Après trois semaines d'une honteuse oisiveté, quoi de plus doux que de reprendre le travail en testant un tranquille jeu de stratégie à la Heroes of Might and Magic. Pas de clics effrénés, pas de stress, pas d'insultes, juste la douce mélodie des tours qui passent : hop, je crée une unité. Hop, je m'en vais ramasser un trésor pour améliorer ma forteresse. Un coup d'œil sur ma garnison ? Houlà ! Plus que 500 piécettes et j'aurai droit à mon titan dressé et prêt au combat. Tranquille, je vous le disais... Très tranquille... Tellement tranquille qu'il m'aura fallu pas loin de 4 heures de jeu pour enfin voir mon personnage décrocher son niveau 2. « 4 heures ! Mais dis-moi, Kracou, Tu ne serais pas un gros noobasse des bois ? ».

La vitesse vous manque ?

Hahaha... Je reconnais bien là ton esprit taquin, cher Sundin ! Mais sache que je claquais du golem à Heroes que tu n'étais encore qu'un spermatozoïde ! Non, la vérité, c'est que le rythme de progression imposé par ce Disciples 3 est d'une infâme lenteur. Certes, le tour par tour n'est pas connu pour son gameplay fougueux, mais entre le scrolling poussif, l'absence de sort de téléportation, ou l'impossibilité d'augmenter la vitesse des déplacements de notre héros, on a de quoi faire bailler d'ennui tout un bataillon de fans de Derrick. Et malheureusement pour nos amis russes de .dat, ce ne sont que quelques défauts parmi tant d'autres. Où sont donc les farandoles d'unités originales censées apporter du piment au jeu (seulement 3 factions disponibles) ? Où est passé le loot ? Et pourquoi les champs de bataille n'offrent-ils aucun vrai défi stratégique, en prenant en compte, par exemple, la difficulté de conquérir une place forte ? Bref, où est le minimum syndical que l'on est en droit d'attendre d'un jeu qui se prétend, je cite, « le nouveau souffle du genre » ? En fait, seule la réalisation semble avoir bénéficié d'un certain soin. Une bien maigre consolation...

KRACOUKAS

EN RÉSUMÉ

On espérait que ce 3e opus de la série Disciple viendrait combler le vide laissé par Heroes of Might and Magic : c'est complètement raté ! Trop ennuyeux, trop limité... Trop nul, quoi.

PLUS
- Réalisation soignée
- Rapport durée de vie/prix imbattable
- La lenteur du scrolling a fait rire Lucky

MOINS
- Mais que c'est mou
- Et stratégiquement très limité
- Peu de factions ou d'unités

VERDICT 7/20

ABONNEZ-VOUS joystick

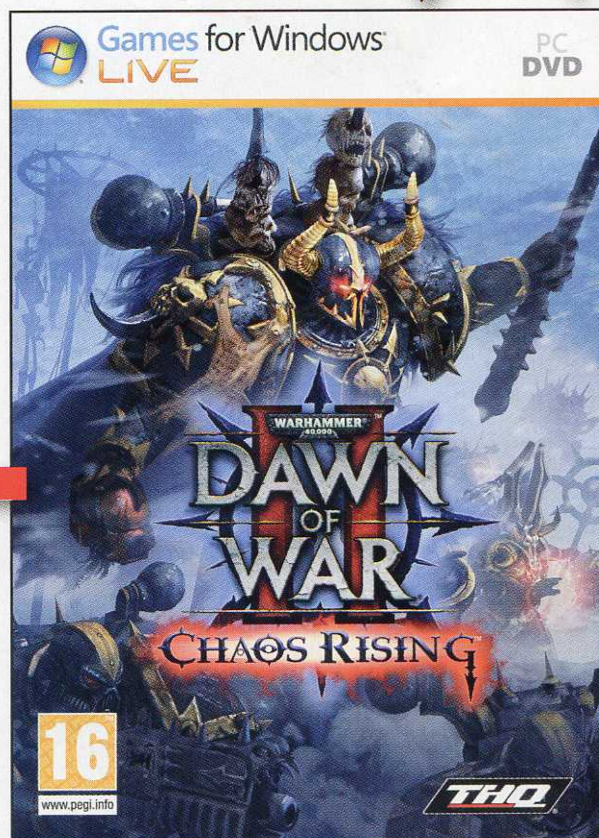
Joystick (1 an/13 n°)	90,35 €*
+ Le jeu Dawn of War 2 Chaos Rising® (version PC)	49,98 €**
Total	~~140,33 €~~

79,50€

BÉNÉFICIEZ DE 45% DE RÉDUCTION !



+



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PJ34

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^os^ + **le jeu Dawn of War 2 Chaos Rising®** (version PC) pour **79,50** € au lieu de **140,33** €*.

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**

❑ CB n° ____

Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ____

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom(1) : ....

Prénom(1) : ....

Société : ....

Adresse(1) : ....

Code Postal(1) : ____ Ville(1) : ....

Adresse email(1) : ....

Tél fixe : ....

Tél portable : ....

Date de Naissance : ____ ____ ____



Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions(1) :

Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Xbox 360 ❑ DS ❑ Wii

De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

(1) Champs obligatoires

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/10). **Vous pouvez acquérir le jeu "**Dawn of War 2 Chaos Rising®**" au prix de 49,98 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/10.**

Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ❑. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.



Jim Raynor, le héros de cette campagne, va tout tenter pour sauver Kerrigan de l'infection Zerg.

MIEUX VAUT STAR QUE JAMAIS

StarCraft II : Wings of Liberty





Lundi 26 juillet, 22 h 13, dernier check-up de l'appartement : téléphone éteint, coca plein le frigo, pizzas au congélo… De quoi tenir pendant des jours ! Mardi 27 juillet, 00 h 01 : les premiers Zergs déboulent. La nuit va être longue.

Genre STR
Éditeur Activision Blizzard
Développeur Blizzard Entertainment
Âge conseillé 16+
Site http://eu.battle.net/sc2/fr/
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.6 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo
Texte & voix en français
Protection Clé CD, connexion à Battle.net

Deux jours après sa sortie, StarCraft II a été écoulé à presque deux millions d'exemplaires. Un nouveau record pour Blizzard qui signe, une fois de plus, un best-seller. La quantité ne rime pas forcément avec la qualité, diront certains. Certes ! Mais pour le coup, c'est cohérent, car trouver des défauts à ce jeu de stratégie est bien plus dur que de repousser un rush de zerglings affamés. Pourtant, quelques mauvaises langues s'y sont essayées en boycottant le titre au prétexte qu'il ne propose pas un mode réseau local. Grand bien leur fasse, personnellement ça fait dix ans que j'ai arrêté d'organiser des LAN dans mon garage. Quant aux salles de jeux en réseau, qui sont apparues au même rythme effréné que les mauvais restaurants japonais, elles ont disparu aussi sec. Reste les tournois d'eSport. Là encore, ça ne semble gêner personne puisque des compétitions sont déjà planifiées. Sans déconner les gars, même dans la Creuse, il y a internet. Alors, arguments suivants ? : « On paye pour un tiers de campagne, il n'y a que les Terrans, c'est scandaleux ! ». Nous y voilà ! La fameuse polémique autour de la campagne solo. Alors effectivement, seule la campagne des Terrans


La campagne est jouable hors connexion, mais il est indispensable d'avoir le net pour installer le jeu. Paradoxal, non ?

est disponible, même si quatre missions permettent d'incarner les Protoss. Dommage pour les Zergs ! Notez tout de même que les trois races sont jouables en multi et dans d'autres modes comme les escarmouches, les défis, etc. Leur scénario propre arrivera avec deux add-on respectifs. Pour revenir à cette première campagne, elle se compose de 29 missions alors que StarCraft premier du nom proposait un total de 30 missions, toutes races confondues. Et vu le soin apporté à ce deuxième opus, chipoter pour une mission, c'est vraiment histoire de troller. Aucun STR n'a jamais proposé un périple aussi bien mis en scène. Dès les premières cinématiques, l'immersion est totale. Nous voilà dans la peau de Jim Raynor, un rebelle en froid avec Mengsk, empereur du Dominion. Comme si ça ne suffisait pas, la reine des lames, alias Sarah Kerrigan, refait surface avec sa horde d'insectes baveux, les Zergs. Le ton est donné. Les missions s'enchaînent et permettent de débloquer argent, unités et artefacts pour améliorer votre armée.

« Si vous aimez les challenges, cette campagne a de quoi vous occuper durant des jours. »

Du solo pour tous

Entre chaque mission, vous pouvez dialoguer avec vos compagnons de fortune, acheter des améliorations à vos unités, payer des mercenaires, changer les musiques via un jukebox et vous détendre avec un jeu d'arcade (voir encadré Lost Viking). Mais ce n'est pas tout, vous aurez aussi le loisir de débloquer des points de recherche Zerg et Protoss pour profi- >>>

EN RÉSUMÉ

Sans surprise, StarCraft II impose son style : un STR au rythme nerveux en multi, à la campagne solo époustouflante et à la finition exemplaire. Comme son grand frère, on va en prendre pour 10 ans.

PLUS
- Campagne prenante et immersive
- Trois races équilibrées
- Profondeur de jeu inouïe
- La nouvelle direction artistique
- Les nouvelles unités

MOINS
- Manque de sommeil à prévoir

VERDICT 19/20



Le Flammeur fait son grand retour, uniquement dans la campagne. Tout comme le Médic et le Goliath, tirés de SC.

ter de technologies inédites, non disponibles en multijoueur, comme la régénération des points de vie de vos unités, des raffineries automatisées ne nécessitant plus de VCS ou encore des bunkers avec tourelle incorporée. Toutes ces options sont proposées via une interface chiadée aux allures de point & click qui varie selon l'évolution du scénario, d'un simple bar aux allures de western, au champ de bataille d'une planète volcanique en passant par l'intérieur d'un cuirassé. Sachez que terminer les missions en mode de difficulté occasionnel ou normal peut gâcher le plaisir, si on s'en contente. Vous passerez à côté de la richesse de cette campagne et de ses hauts faits : des défis très addictifs qui imposent de réaliser les missions avec des contraintes particulières, comme ne pas perdre un point de vie pendant une infiltration ou détruire des couveuses Zergs dans une mission défensive... C'est en accomplissant ces challenges que l'on s'aperçoit du boulot phénoménal réalisé pour chaque map. Les objectifs peuvent être accomplis avec des stratégies aux antipodes. On a beau recommencer une mission, il y a toujours un détail à découvrir pour optimiser sa tactique. Et comme si ça ne suffisait pas, Blizzard a imposé de nombreux éléments qui viennent mettre la pression au joueur : des convois à escorter, des trains à intercepter, des montées de laves qui peuvent décimer votre armée, un feu rasant une carte progressivement... Accomplir une mission nécessite une attention toute particulière. Si vous aimez les challenges, cette campagne a de quoi vous occuper durant des jours.

« Un rush, c'est comme se prendre le coup du berger aux échecs, ça veut dire qu'on a foiré son début de partie. »

Tous sur le multi

StarCraft II, ce n'est pas qu'une campagne solo immersive. Pour certains, il ne s'agit là que d'un bonus servant d'espace détente entre deux parties multi. De toute manière, que l'on soit adepte ou non des matches contre d'autres joueurs, c'est indiscutablement le cœur du titre. Il faut dire que les mécaniques de jeu sont éprouvées et d'une richesse inouïe, tout en restant accessibles. C'est ça la force de SCII : la facilité de prendre en main son armée en quelques clics, combinée à une profondeur de jeu quasi infinie. Il n'y a pas une bonne méthode pour gagner, mais de multiples possibilités tactiques pour arriver à ses fins. Et si vous pensez que ce second volet n'est qu'une série de parties rapides et de rushs, vous vous trompez lourdement. Ici, il faut peaufiner ses stratégies dites « d'ouverture ». Il s'agit d'ordres de construction et de production méticuleusement calculés pour optimiser son début de partie, comme bâtir tel bâtiment avant tel autre, et recruter deux péons plutôt que trois. Finalement, un rush, c'est comme se prendre le coup du berger aux échecs, ça veut simplement dire qu'on a foiré son début de partie. Même si de vieilles stratégies venant du StarCraft original sont encore d'actualité, ce deuxième opus apporte son lot de



L'AVIS DE SUNDIN

On ne va pas faire les joueurs étonnés par la qualité du jeu, on ne l'est absolument pas. Il y a quelques mois, je disais que la campagne manquait peut-être un peu d'originalité. Je maintiens ce que j'ai dit même si, comme le note CYD, il y a bien des contraintes de gameplay sympathiques sur plusieurs des missions. Peu originale donc, mais diablement efficace : les cinématiques sont excellentes et le système de hauts faits marche à plein. Et je ne parlerai même pas du multi !



Découvrez comment Kerrigan a été abandonné par Mengsk.



Une vague de feu rase toute la map. Faut pas traîner !



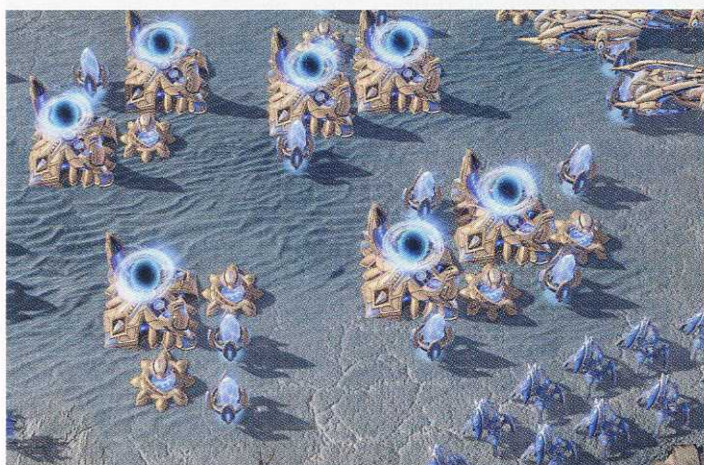
L'« Infestateur » zerg peut prendre le contrôle d'unités ennemies.



Aider la scientifique ou la chef de guerre Protoss vous rapportera des points de recherche différents, c'est tout !



Voici la dernière interface de campagne sur la planète Char.



Les Protoss disposent de défis plutôt corsés pour un joueur débutant.



La dernière phase de jeu est influencée par le choix fait à la mission précédente.

changements. Chaque race dispose de nouvelles unités comme le Faucheur Terran, radical pour bousiller les péons adverses en se faufilant par-derrière. Le Chancre Zerg, quant à lui, peut exploser en étant enfoui pour créer des attaques-surprises redoutables. Quant au Prisme de transfert Protoss, il peut générer de l'énergie n'importe où afin de téléporter vos unités à l'autre bout de la map. Notez également l'arrivée d'un atout majeur permettant de dynamiser davantage les parties : le trio MULE Terran (un robot capable de ramasser plus de minerais qu'un VCS) + Poussée temporelle Protoss (utile pour accélérer la production d'unités et leurs améliorations) + Reine Zerg (unité favorisant la prolifération du mucus et de larves). Tous ces détails mis bout à bout offrent des tactiques encore plus vicieuses et des possibilités de victoire nécessitant moins d'attaques de masse. Une poignée d'unités finement utilisée peut permettre de remporter une bataille face à une armée supérieure en nombre. Évidemment, tout ça se dirige avec précision, tout en gardant un œil sur l'économie nécessaire au développement de ses troupes. Un savoureux mélange de micro et de macrogestion qui plaît tant aux joueurs professionnels. Si vous êtes encore timide pour tâter le multi, sachez que les développeurs ont mis en place un système de ligues, ceci afin d'éviter aux débutants de se retrouver face à des casseurs de noobs. Blizzard a-t-il pensé à tout ? Presque. Il manque encore la gestion de clans via l'interface de Battle.net, déjà riche en options communautaires. Il va sans dire qu'avec le contenu fourni par le solo et le multi, StarCraft II a tous les atouts pour se hisser au rang de référence du genre.

CYD

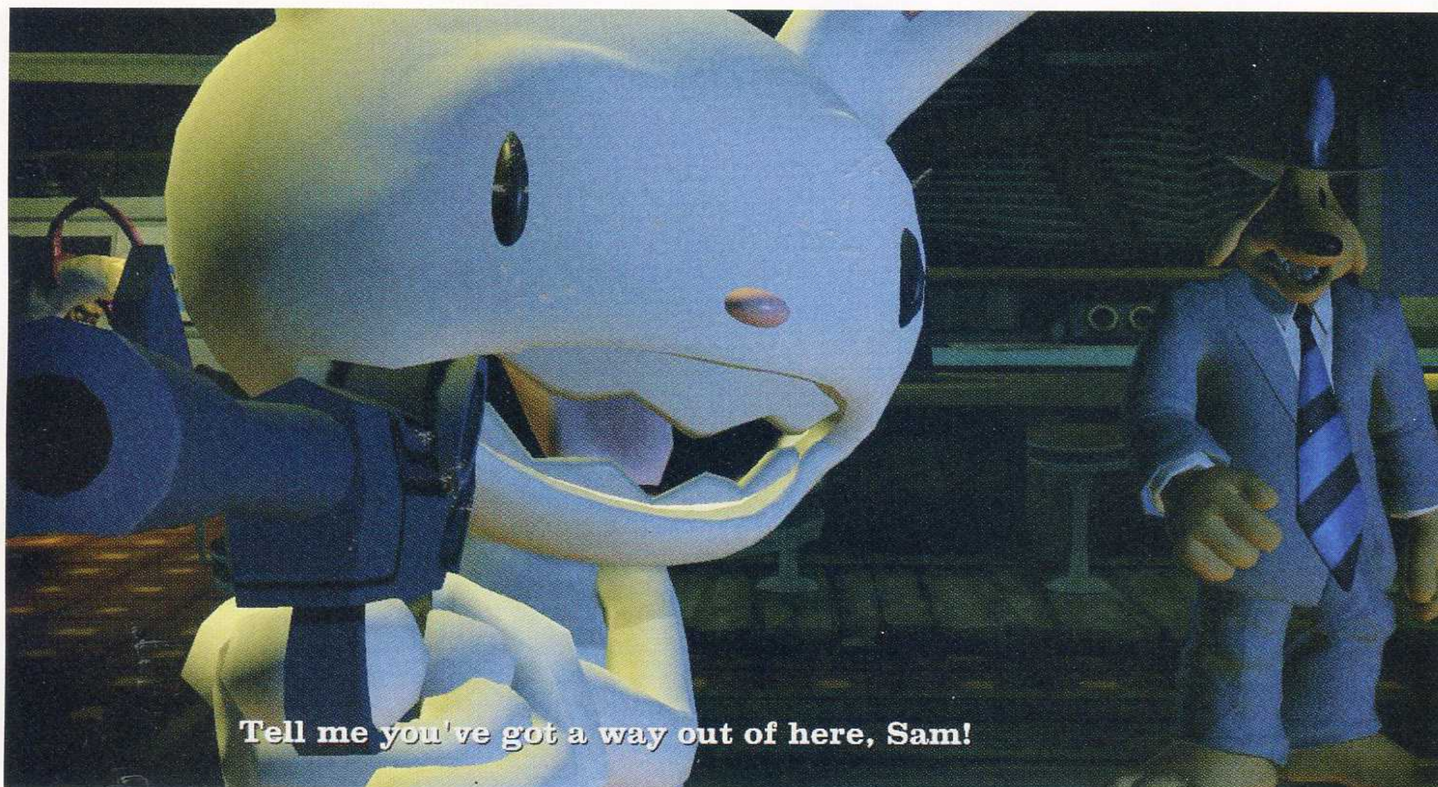


Lost Viking

Blizzard a le sens des détails et propose même un shoot them up jouable durant la campagne solo.



Quand vous êtes dans le bar du cuirassé, vous pouvez cliquer sur la borne d'arcade située au fond. Se lance alors Lost Viking, non pas le vieux jeu d'action/réflexion développé par Blizzard dans les années 90, mais un shoot them up. Ce dernier met en scène l'unité volante Terran nommée viking. Voilà de quoi se détendre entre deux missions. De plus, vous aurez différents hauts faits à débloquer avec ce shoot, alors autant en profiter !



Non mais, Sam ? T'as vu comme il nous regarde lui ? Si je lui colle une balle entre les deux yeux, je risque quoi finalement ?

Genre Aventure
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games
Âge conseillé 10+
Site www.telltalegames.com
Prix 6 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Texte & voix en anglais

UN CAFÉ ET UNE GRANDE CAMISOLE SIOUPLAÎT !

Sam & Max 304 Beyond the Alley of the Dolls

N'oubliez jamais que si un Dieu menace votre monde, il est de votre devoir de lui coller une bonne grosse droite de bûcheron. Surtout si le Dieu en question est encore un gosse.

Entendez-vous, fiers Américains, ce grognement sinistre qui s'élève au cœur de la nuit ? Verrouillez vos portes, barricadez vos volets. Un ennemi impitoyable rôde dans les rues ce soir. Ne dormez que d'un œil. Des hordes de chiens zombies sont là qui piétinent vos pétunias et urinent sur vos boîtes aux lettres rutilantes. Sam a été cloné à grande échelle par un esprit maléfique, et si vous n'y prenez pas garde, ses sbires sans cœur viendront voler les coffres à jouets de vos enfants. Car cette armée n'a qu'une idée en tête : retrouver les pistolets à eau et autres marionnettes de leur maître qui, de colère, s'apprête à balayer la planète. En effet, Junior, le terrible rejeton de Yogg-Soggoth, est arrivé au point de rupture, et si l'on ne lui rend pas immédiatement sa boîte à jouets, le monde figurera au rang des mythes sur Wikipédia. Pour le sauver, il va vous falloir user de tout le tact de Sam et Max. Et comme aimait à le dire Super Nanny, souvenez-vous que pour calmer un gosse, mieux vaut utiliser un flingue qu'un hochet.

Fatigue passagère ?

Pour l'avant dernier épisode de cette saison 3 (déjà !), Telltale semble avoir déjà tout donné. Si Beyond the Alley of the Dolls nous propose un scénario loufoque délectable, ce jeu souffre toutefois d'un certain manque d'inspiration. Si le studio a délibérément donné de la noirceur à ses décors pour parodier Resident Evil et les romans lovecraftiens, allant jusqu'à appliquer sur l'écran un grain « film d'horreur », je n'ai pas pu m'empêcher de pester : ces lieux (le Stinky's, la Bosco Tech et compagnie), je les connais par cœur. J'ai eu l'impression de jouer à un jeu déjà vu. Peut-être que je psychote, mais les dialogues m'ont paru plats et les énigmes ennuyeuses. Comparé à l'épisode 302, Alley of the Dolls semble cruellement fade et téléphoné. Bref, Telltale a eu un coup de mou (d'après Miss Savonfou, ça arrive aux meilleurs), mais a heureusement su mener son histoire vers un cliffhanger dantesque qui promet un dernier épisode tonitruant. Et il le sera. Il le faut.

LUCKY

EN RÉSUMÉ

Ça n'est pas le meilleur Sam & Max de la saison, mais sans doute pas le pire de la série non plus. Beyond the Alley of the Dolls est un épisode transitoire : indispensable au scénario de cette saison 3, mais peu inspiré.

PLUS
- Scénario dément
- Une bonne parodie de film Z
- Junior

MOINS
- Décors vus et revus
- Dialogues un brin ternes
- Énigmes anecdotiques

VERDICT 11/20



Pour gagner une course, mieux vaut en connaître les raccourcis.





Si vous cherchez la police la plus stupide de l'univers, elle est ici.

Genre Course
Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts
Âge conseillé 7+
Site http://world.needforspeed.com
Prix Gratuit + microtransactions
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur double coeur à 1,6 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Texte en anglais **& voix** -

PAYE TA COURSE TOUTE MOLLE !

Need for Speed World

Les microtransactions, c'est génial. Imaginez, pour chaque caractère de ce petit texte, vous me filez 0,79 euro. Au bout du compte, c'est très simple : vous me devez déjà plus de 135 euros. Rentable, non ?

Electronic Arts est-il prêt à tout et n'importe quoi pour réinventer sa franchise Need for Speed ? Depuis quelques opus, on pourrait franchement le croire tant la série part dans tous les sens et avec plus ou moins de réussite. Et si le prochain « gros » NFS (Hot Pursuit) est toujours attendu pour la fin de l'année, cela n'empêche pas l'éditeur américain de nous sortir un Free 2 Play rappelant pas mal l'ancêtre Motor City Online (2001), la première tentative (loupée) de s'imposer dans le jeu de course en ligne. Seulement cette fois, les choses ont changé, plus question de faire payer un abonnement, tout le monde est invité, du plus pauvre au plus riche, si tant est qu'il dispose d'une connexion à internet. Notez d'ailleurs que le titre tourne très bien et que le lag y est peu présent, même sur une connexion de qualité assez moyenne. Dans les faits, ça commence plutôt pas mal.

À la traîne...

Là où ça se corse, c'est quand vient le moment d'explorer l'univers de NFS World. D'abord, ce n'est franchement pas sexy. L'aire de jeu, certes vaste, manque cruellement de personnalité, avec des routes faites de 3 ou 4 types de virages différents et sur lesquelles on trouvera des instances de courses solo (contre des I.A.) ou multi (contre des joueurs humains donc). Techniquement, on est aussi très loin des standards du moment (Blur ou Split/Second) mais ce n'est pas là le plus grave. Non, le vrai problème se situe dans la jouabilité. En premier lieu, la conduite – bien trop arcade – consiste à tourner à gauche et à droite, pied au plancher, sans trop se soucier d'autre chose. Palpitant. De plus, les options permettant de pourrir la course des autres adversaires se résument généralement à leur coller un aimant à trafic sur la tête (les voitures « civiles » se jettent alors sur eux) afin de prendre leur place. Ces options, rapidement payantes (au sens propre !) et plus frustrantes et désagréables que réellement amusantes, finissent de convaincre que si Need for Speed World ne sort pas officiellement en France et n'est d'ailleurs pas traduit pour l'Hexagone, c'est peut-être aussi que l'éditeur ne croit pas plus que ça en un jeu finalement assez ennuyeux.

YAVIN

EN RÉSUMÉ

Faussement gratuit, Need for Speed World se révèle rapidement ennuyeux et bien moins riche et amusant que Blur ou Split/Second Velocity. Une déception.

PLUS
- L'ambiance « Most Wanted »
- On peut jouer en solo
- Lag peu présent

MOINS
- Assez ennuyeux
- Très répétitif
- Pilotage simpliste

VERDICT 11/20



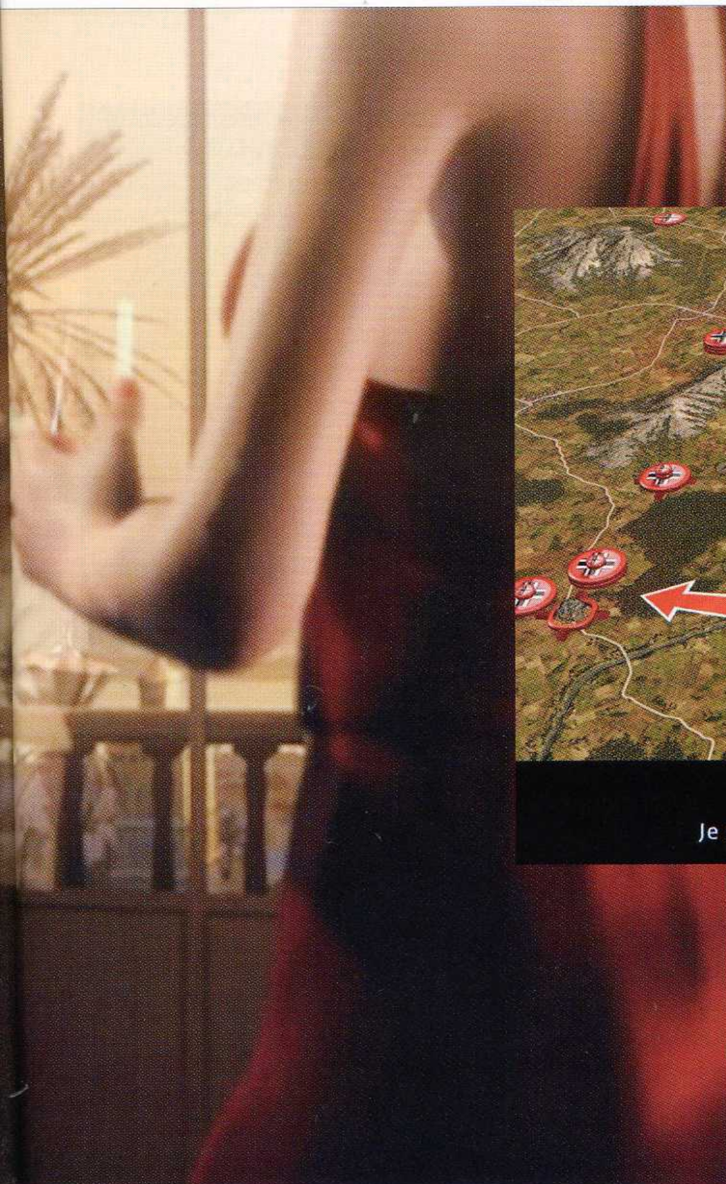
Les nombreuses cinématiques de la campagne, ou le repos du guerrier bien mérité.

R.U.S.E.

Cette fois, il est enfin temps ! Fini les présentations, previews et bêtas où R.U.S.E ne cessait d'échapper à l'inexorable test. Laissez-moi juste le temps de retrouver mon bistouri et mon écarteur… et allez hop, direction la planche à dissection !

Genre STR
Éditeur Ubisoft
Développeur Eugen Systems
Âge conseillé 16+
Site http://ruse.fr.ubi.com/
Prix 50 euros environ
Sortie 9 septembre 2010
Configuration recommandée CPU Pentium D 3.5 GHz ou AMD Athlon 64 3500+, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo (compatibilité DirectX 9.0c requise)
Texte & voix en français
Protection Steam (et non, pas de DRM made in Ubisoft !)

Bon, OK, en ce moment, le monde de la stratégie en temps réel se porte comme un charme. Pas que les titres de qualité pullulent, loin de là, mais avec la sortie toute récente d'un certain StarCraft II, le marché est pour ainsi dire saturé. Alors pour se démarquer, les petits Français d'Eugen Systems ont eu l'idée de pondre un jeu à la croisée des chemins, entre RTS et Wargame. Rien de très original pour le pitch de la campagne. On incarne Joe Sheridan, un jeune commandant américain malin et avide de médailles. D'abord relégué aux missions secondaires en Afrique et en Sicile, le bougre finira donc par se retrouver aux commandes d'offensives de grande ampleur. Notre homme est également accompagné par Kate, une allumeuse chargée des renseignements et par ce vieux grigou de Campbell, un officier anglais expérimenté. S'ils ne font office que de figures secondaires, ils mettent néanmoins un peu de piquant dans les cinématiques. On regretterait presque de ne pas pouvoir interagir avec eux durant leurs discussions houleuses et choisir de suivre les conseils de l'intéressée ou du vétéran prêt à tout pour sauver ses troupes. On se consolera avec les quelques objectifs secondaires, comme aider une division alliée à percer des défenses allemandes éloignées ou capturer une base ennemie





On se sent parfois très, très petit.

« En réunissant deux fondamentaux du STR et du wargame, Eugen Systems parvient à un résultat homogène particulièrement prenant. »

affaiblie. Après, on nous oblige à rien, libre au joueur de bouder les points supplémentaires (et de rater la chance de se taper Kate). Et parlons-en de ces points, que l'on engrange à chaque objectif réussi et à chaque unité détruite. Ils iront directement dans votre « jauge d'expérience », et qui dit expérience, dit niveaux. C'est super d'apparaître en ligne comme un joueur de niveau 100, me direz-vous, le souci, c'est que ça sert strictement à rien sur le terrain. En revanche, pour faire flipper le noob des familles qui n'a rien compris à l'inutilité de ces niveaux (si ce n'est l'expérience du joueur en question), c'est vachement efficace. Bon, comment ça, je tourne autour du pot ? Vous menacez de tout dire de ma relation avec Kate à ce bon vieux Campbell ? Rooooh, ça va, de toute façon j'allais lancer la campagne. Moi, peur de me frotter à l'Empire de l'Axe ? Balivernes, allons bouter les mangeurs de saucisses tièdes en dehors de nos frontières.

Pierre – papier – ciseaux

Pour votre plus grand bonheur, sachez qu'il n'y a aucun tutorial à se farcir. Il suffit simplement de mener à bien les premières missions pour assimiler les subtilités des combats. On retrouve d'ailleurs un panel d'unités assez banal, voire même assez pauvre. Soldats, chars légers/moyens/lourds, canons antichars et antiaérien, chasseurs, bombardiers… bref, tout ce qui se fait de plus commun en termes de RTS. Ça apprendra Eugen à utiliser la Seconde Guerre mondiale ! Petit détail mais pas des moindres : il faudra jouer sur le terrain et l'exploiter à son avantage. La forêt par exemple, peut abriter nos soldats qui, une fois bien cachés, pourront surgir pour dézinguer un char lourd ennemi. Même topo dans les villes et villages, où il faudra exploiter les angles morts pour surprendre l'ennemi. Le souci, c'est que notre adversaire a tout à fait le droit d'utiliser ces techniques de chacal lui aussi. Comment contrer ces fourberies ? Simplement en envoyant un avion ou une jeep de reconnaissance pour débusquer ces viles hyènes. En ce qui concerne les points forts et points faibles des unités, rien de bien nouveau. Les chars implosent les soldats, les canons antichars éclatent les tanks et les troupiers délogent les positions anti-blindés. OK, c'est bien joli de se foutre sur la tronche de cette façon, mais c'est pas un peu sombrer dans la facilité et dans le classique en jouant au style éculé de la chaîne « militaire » alimentaire ? C'est là qu'Eugen Systems a eu l'excellente idée d'introduire les « ruses ». S'il y a bien un nerf de la guerre autre que l'hydrocarbure

>>>

EN RÉSUMÉ

R.U.S.E. est loin d'être un STR banal. Son choix audacieux le place à la croisée des genres, et en fait un jeu de stratégie atypique. On ne perd rien à l'essayer, et encore moins à le maîtriser si la concurrence blizzardienne ne vous attire pas.

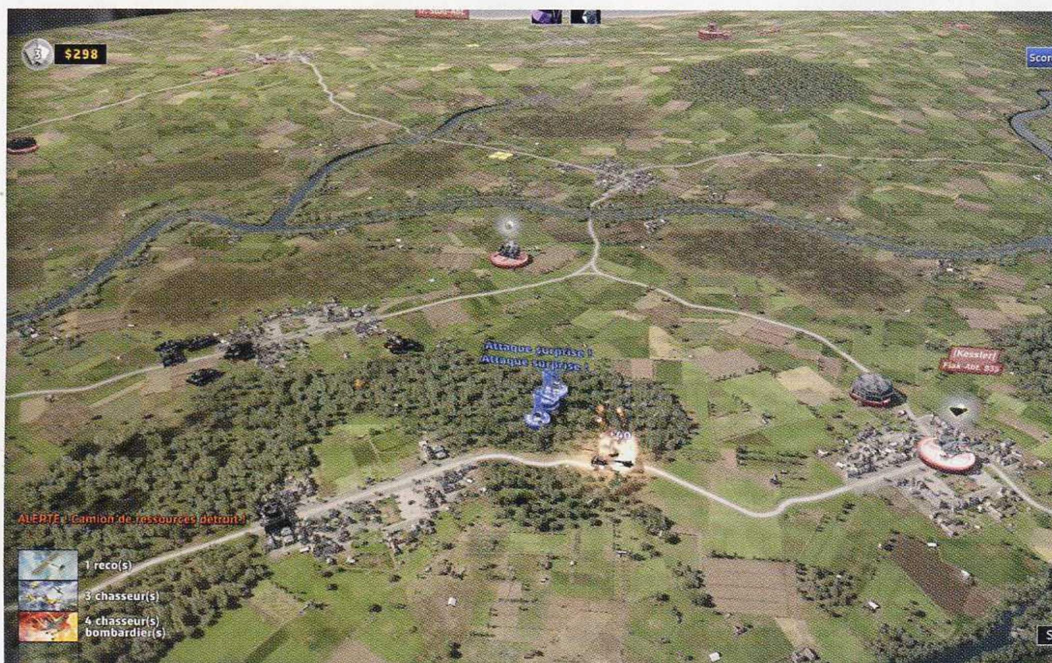
PLUS

- Les ruses
- Son aspect hybride maîtrisé
- Une campagne de longue haleine et bien rythmée
- Une belle réalisation

MOINS

- L'IA dépassée
- Encore la Seconde Guerre mondiale !

VERDICT 15/20



Et voici comment détruire le plus puissant des chars lourds allemands en seulement quelques tirs.

>>> et la matière première, c'est la communication, l'information et la désinformation. Ainsi fonctionnent les fameuses ruses.
Par exemple, la ruse du silence radio camoufle nos unités dans la zone ciblée, qui ne pourront alors être débusquées qu'au dernier moment, quand il est trop tard pour réagir.
Le décryptage quant à lui permet de garder un œil sur les manœuvres ennemies. L'espionnage révèle les différents types d'unités dans la zone avec une précision chirurgicale, mais ne fait effet que très peu de temps (pauvres espions). Ces trois ruses à elles seules offrent des avantages non négligeables, mais il faut garder en tête que l'ennemi y a également recours. N'espérez pas non plus en abuser, leur nombre est limité selon la mission, et même si on nous offre régulièrement de nouvelles ruses, il arrive qu'on se retrouve pris au dépourvu. C'est ainsi qu'une escouade en lourde infériorité numérique bien informée peut mettre en déroute une immense armée en prévoyant ses mouvements et en intervenant aux moments décisifs.

Sois rusé et tais-toi

Bien entendu, R.U.S.E propose bien d'autres coups bas. La désinformation est une arme redoutable. Imaginez une attaque d'envergure sur nos défenses bien placées. Aucun souci, jusqu'à ce que l'on découvre que ces chars lourds et ces bombardiers ne sont en fait que des assemblages de papier et de tissu. Quelques secondes plus tard, notre base est entièrement rasée sur un flanc découvert par de vraies unités camouflées sous silence radio et sous blitz, une ruse qui booste la vitesse de déplacement des unités. En parlant de vitesse (et à vue d'œil), R.U.S.E. a tout l'air d'un jeu particulièrement lent. Un char léger par exemple mettra plusieurs longues minutes à parcourir la carte d'un point à l'autre. Imaginez alors ce qu'implique la manœuvre des unités les plus lourdes. De plus, ni l'interface épurée, ni le déplacement des troupes ne proposent les sacro-saints raccourcis qui nous font gagner un temps précieux. Et pourtant, on ne se retrouve pas à lambiner une seule seconde ! Entre l'établissement de la base, des structures, la production, le placement des défenses et d'unités embusquées, la reconnaissance des champs de bataille, les manœuvres des troupes, les nombreuses ruses à déployer (ouf), on n'a plus l'impression que nos tanks se déplacent à l'allure d'une limace anorexique. En gros, il faut sans cesse prendre des décisions et donner des ordres.
En réunissant deux fondamentaux du STR (le « qui bouffe qui ») et du wargame (l'information avant tout), Eugen Systems parvient à un résultat homogène particulièrement prenant. Ce n'est pas pour autant que le titre s'avère difficile de prise en main. Bien au contraire, la campagne est ficelée de telle sorte que l'on apprenne à utiliser nos atouts de mieux en mieux pour au final maîtriser tous les aspects de cette nouvelle façon de guerroyer. Il n'en faudra d'ailleurs pas moins pour espérer disputer des matchs multijoueurs, et mettre à profit notre prodigieux esprit machiavélique à grands coups de stratégies tordues parsemées de ruses plus inattendues les unes que les autres. Car si la campagne, en plus de nous occu-

« R.U.S.E, c'est comme un jeu d'échecs, avec un emballage plus sexy ; il faut toujours avoir un ou deux coups d'avance sur l'autre. »



Ruse ou pas ruse, ici, c'est la défaite assurée.



Aïe, le talent de Joe Sheridan me pique les yeux !



L'interface minimaliste permet de garder toujours un œil sur la bataille pendant la production d'unités.





Les cut-scenes mettent un peu de piquant dans les missions.

per pendant une grosse quinzaine d'heures (voire plus dans les modes de difficulté élevée), est bien rythmée et se pose comme une longue initiation, c'est avant tout sur le multi que R.U.S.E mise ses meilleures cartes. Les serveurs n'étant pas encore en service à l'heure où j'écris ces lignes, c'est le fin stratège (ou pas) Sundin qui vous fait part de son expérience (comprenez ses cuisantes défaites) en ligne dans ce bel encadré en page 71.

Mi-figue mi-raison

La guerre enfin terminée et l'Axe réduit à un ramassis de fuyards, les impressions se bousculent dans mon esprit étriqué. Certes, je ne me suis pas ennuyé une seconde, mais je n'ai pas non plus été chamboulé par un quelconque retournement de situation. Pas même par le gameplay en lui-même, qui malgré son aspect hybride, se laisse facilement toucher. Encore moins par l'IA, l'une des plus stupides de l'histoire du jeu de stratégie en temps réel, qui envoie des vagues de chars se faire cueillir par mes troupes embusquées en forêt. Les ruses en revanche ont su me faire apprécier cette vision plus ou moins neuve du STR. Celle où la domination totale de l'adversaire ne tient qu'à de bons renseignements ou à d'énormes coups de bluff. Celle où un joueur misant tout sur sa puissance d'attaque se fait lamentablement balayer par un autre plus discret, usant de leurres et de désinformation pour frapper là où ça fait mal, tout en déroutant l'offensive en ayant habilement camouflé ses défenses. En gros, R.U.S.E., c'est comme un jeu d'échecs, avec un emballage plus sexy ; il faut toujours avoir un ou deux coups d'avance sur l'autre. Et parlons-en de cet emballage. Que l'on zoome pour être au plus près de la bataille ou que l'on éloigne sa caméra pour profiter d'une carte tactique globale, aucun ralentissement n'est à déplorer, et ce malgré un affichage poussé des détails sur une machine relativement puissante. Après, ce n'est pas non plus la claque visuelle de l'année. À ce niveau, R.U.S.E. ne vaut pas un StarCraft II. De toute façon, ils concourent dans deux ligues différentes. C'est d'ailleurs l'occasion de se demander quel public cible le titre d'Eugen. Les débutants du STR ? Les habitués en manque de subtilité ? Cela n'engage que moi, mais à mes yeux, R.U.S.E. vise avant tout les joueurs qui n'ont pas trouvé en StarCraft II (encore lui) l'aspect stratégique qu'ils recherchaient. Ce petit plus qui fait que tout ne se joue pas à la production et à la microgestion des troupes. Alors oui, on peut affirmer que R.U.S.E. a bien le cul entre deux chaises, mais il dispose d'un postérieur assez imposant pour garder un bon équilibre. Au final, on a là un titre qui, s'il ne s'élève pas au rang de jeu culte, propose néanmoins une excellente alternative au STR classique.

YSESEN



Pourquoi vous désertez ? Deux contre vingt, c'est pas la mort...



L'AVIS DE SUNDIN (sur le multi)

Comme souvent, pas de multi sur notre version de test. Dommage car le multi reste, comme dans la plupart des RTS, un des aspects fondamentaux. Ayant participé à la bêta, je tenais quand même à vous en toucher deux mots. Le premier, ça sera faux rythme. Ysesen vous en parle un peu, de cette sensation (illusoire) de lenteur. En multi, encore plus qu'en solo, il faut réagir très vite et prévoir un, deux ou même trois coups à l'avance. Les rushs par exemple ne fonctionnent que si vous avez déjà prévu la suite. L'attaque de masse avec un seul type d'unités (voire même deux) ne fonctionne absolument pas. Second mot : les ruses, qui ont là aussi une importance cruciale sur le terrain. Heureusement, vous allez me dire. Oui, heureusement, mais je confirme que sans elles, y aura pas de chocolat à l'arrivée. Il faut bien les connaître, et les utiliser à bon escient. De toute façon, on vous reparlera de tout ça de manière plus détaillée dans un Try Again, dès le mois prochain sûrement.

Comment Fenton compte-t-il extraire son camarade de ce mauvais pas ? En déposant une crotte de brontosaure sous les semelles du geôlier ?

Genre Aventure
Éditeur Deep Silver
Développeur Animation Arts
Âge conseillé Tout public
Site http://lost-horizon.deepsilver.com
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée un Pentium III fera l'affaire
Texte & voix en français
Protection Clé + activation internet

EN RÉSUMÉ

C'est clair, Lost Horizon ne casse pas trois pattes à un caviar... Mais son esprit potache fait qu'il se déguste de bout en bout avec un plaisir coupable, tel un bon blockbuster au crépuscule de l'été.

PLUS

- Une ambiance à la cool
- Le baroque des énigmes
- Des dialogues pipi-caca

MOINS

- Un personnage principal bof-bof
- Les cinématiques molles du genou
- Ça reste somme toute classique

VERDICT 13/20

LES AVENTURIERS DE LA CROISADE MAUDITE

Lost Horizon

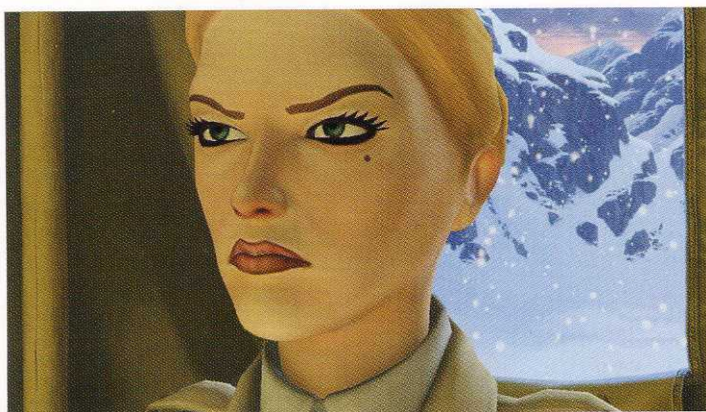
Comme vous tous, j'ai lu Tintin au Tibet étant môme, et depuis, je rêve de faire la chose avec le Yéti. Et si c'était ça, le secret tant convoité par les Teutons ?



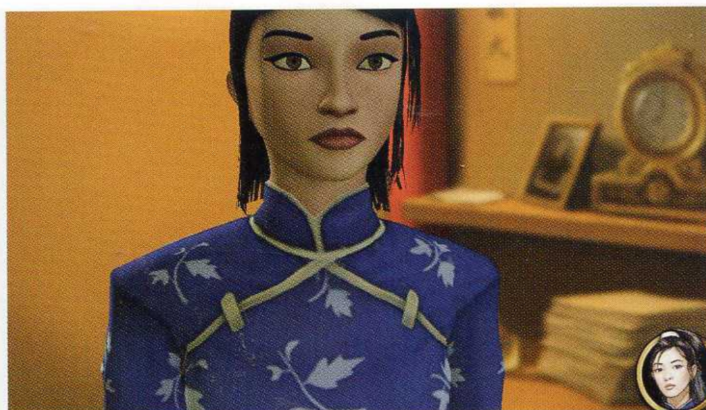
Oui, oui, vous avez bien lu : Lost Horizon est effectivement hébergé par les germanophiles de Deep Silver. Le même Deep Silver qui valida le triste contresens vidéoludique intitulé Cursed Moutain. C'est mal. C'est mal, mais l'esprit de tolérance qui a toujours animé les pontes de Joystick nous invite à regarder au-delà d'un essai foiré. Après tout, Secret Files : Tungunska, leur précédent conte ésotérique façon point & click, n'était pas si mal gaulé que ça. Lost Horizon, donc : l'histoire d'une vaste conspiration entrelardant Allemagne nazie de 1936, décolletés 95 D, et relique tibétaine séculaire à même de bouleverser le destin du conflit mondial qui se profile. Au héros, au joueur, à vous de faire en sorte que ladite machination capote. Bien entendu, toute ressemblance avec le road-trip d'un aventurier amateur de fouets en cuir serait parfaitement fortuite...

Un jeu de hasard

Mais, au fond, peu importe l'enjeu (on sait tous très bien qui va se prendre la tannée à la fin) : celui-ci ne constitue qu'un vague prétexte à une succession d'énigmes à tiroirs tantôt classiques, tantôt tordues. Des semaines ont passé, et pourtant, Sundin nous raconte encore et toujours comment il est parvenu à mystifier ce caribou/cerf/élan tibétain (biffer la mention inutile) en bricolant un caribou/cerf/élan factice (biffer la mention inutile itou) à partir de babioles dénichées ici et là. Du grand n'importe quoi, quoi ! Du coup, on subodore que les plus coquinous d'entre vous ne se priveront pas d'associer entre eux tous les objets collectés, au petit bonheur la chance, histoire de passer vite fait au tableau mitoyen (la technique quintessentielle du noob !). Mais cela reviendrait à passer à côté du concept, nan ? Ce



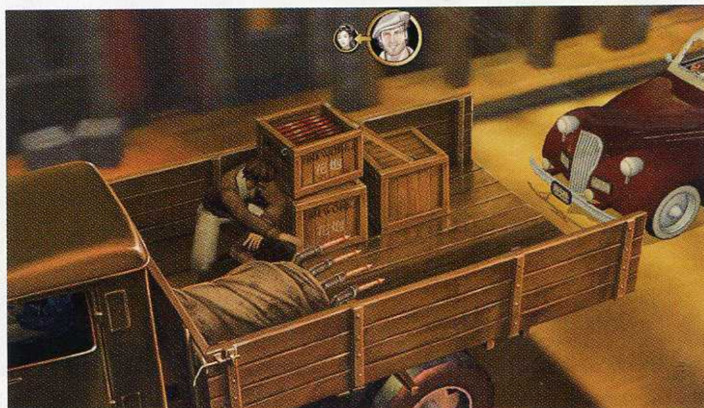
Il y en a pour tous les goûts : de la Teutonne mouchetée un peu SM sur les bords...



Jusqu'à l'Eurasienne vaguement farouche qui a tout ce qu'il faut là où il faut.



Du classique : un aventurier et une petite pépée coopèrent contre les vilains.



Un duo mixte bien utile pour renverser les situations les plus explosives !

serait d'autant plus attentatoire que Lost Horizon ne tarit pas d'idées délirantes : celle d'une course-poursuite en caisse dans les rues de Hong-Kong qu'on gère – de fait – à la manière d'un point & click tient du jamais-vu. Ce n'est pas tout : sans rien révéler de l'intrigue, l'expérience didactique nous apprend au passage comment transsubstantier une citrouille en projectile anti-Luftwaffe, s'exhumer d'un cercueil avec bien plus de classe qu'Uma Thurman dans Kill Bill, etc., etc. Autant de gestes qu'on vous conseille de ne pas reproduire dans votre double-living. Ceci dit, ne nous méprenons pas : dans ce vaste foutoir souvent surréaliste, il subsiste quelques lignes directrices qui rendent l'ensemble cohérent. À commencer par la bonne humeur communicative du titre, faisant qu'on adhère tout sourire à presque tous les événements rapportés. Notons aussi la souplesse de la prise en main, véritable modèle d'instinctivité, qu'on ne prendra pas la peine de décrire ici, puisqu'elle s'avère aussi simple à apprivoiser que le mécanisme d'un distributeur de PEZ.

« La course-poursuite en caisse qu'on gère – de fait – à la manière d'un point & click tient du jamais-vu. »

L'ombre de Brian Basco

Avec tout ça, on a oublié de vous parler du personnage principal. Il s'appelle Fenton Paddock (oh yeah !), il est ainsi mandaté par sa majesté la reine d'Angleterre pour subtiliser l'artefact tibétain susmentionné au nez et à la barbe des aryens autoproclamés, et sauver au passage un vieux frère d'armes qui lui est cher. Et pis c'est – à peu près – tout : malgré son penchant évident pour les poitrines généreuses et les reparties mâtinées d'autodérision, Fenton promène malheureusement du premier au dernier chapitre un charisme d'huître laiteuse qui fait tâche d'huile. La faute, sans doute, à un character design trop sommaire rappelant l'esthétique de tire-au-flanc des dessins animés du samedi matin sur France 2. Et le doublage en VF, pas toujours respectueux de la syntaxe, n'arrange rien. C'est dommage : car les décors et les animations, eux, tiennent plutôt bien la route. Ces derniers contribuant, au final, à faire de Lost Horizon un honnête point & click dans les grandes lignes. Que lui manque-t-il alors pour tutoyer les sommets du genre ? Un truc inquantifiable, quelque chose d'un supplément d'âme dont dispose par exemple l'exemplaire Runaway : A Twist of Fate. Mais ça ne veut pas dire que ça ne doit pas vous plaire.

BAT

C'ÉTAIT L'BON TEMPS !

Lost Horizon témoigne d'une bien belle époque lointaine, quand les rosbifs collectionnaient tout un tas de comptoirs coloniaux aux quatre coins du monde. Hong Kong, ville-province du sud-est chinois, était l'un d'entre eux jusqu'en 1997, année où il scella son rattachement à la République populaire de Chine. Un détail rigolo ? Les rues ont gardé leur double nom anglo-cantonnais.



Deux champions du monde de la joie de vivre se retrouvent après une longue absence, effusions de joie garanties.

Genre TPS
Éditeur Square Enix
Développeur Io Interactive
Âge conseillé 18+
Site www.kaneandlynch.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique d'1 Go gérant le Shader Model 3.0
Protection Activation sur Internet

EN RÉSUMÉ

Avec Dog Days, Io Interactive signe un TPS qui, en dépit d'un gameplay très classique, bénéficie d'une ambiance remarquable. Mais s'il surpasse aisément Dead Men, ce Kane & Lynch reste encore largement perfectible.

PLUS

- Aspect visuel
- Charisme de Kane et Lynch
- Un code qui tient la route

MOINS

- Visée imprécise
- Campagne courte
- Plutôt gourmand

VERDICT 13/20

LE MARTEAU ET LE BOURRIN

Kane & Lynch 2 Dog Days

Kane et Lynch. L'un est fou, l'autre est chauve, et à eux deux, ils ont décidé un beau matin de mettre Shanghai à feu et à sang. Un tour de force accompli à visage découvert sans tenue de ninja et surtout sans perruque.

Logé dans un appartement minable des bas-fonds de Shanghai, Lynch a du mal à dormir. Dans sa chambre étroite, même en pleine nuit et malgré les efforts d'un petit ventilateur désuet, la chaleur semble accablante. Mais surtout, demain, son pote Kane vient lui rendre visite. Xiu, compagne de Lynch, se réjouit de rencontrer enfin un ami de son homme. « On pourra aller manger au resto », lance-t-elle. Lynch est perplexe. Kane, il le connaît bien. Ex-taulard, bandit notoire et tueur à gages, à Disneyland, il trouverait toujours un bon prétexte pour flinguer Mickey devant un parterre de gosses horrifiés. Lucide, Lynch sent que les retrouvailles ne vont pas exactement s'en tenir à une petite bière fraîche autour d'un festif barbecue. Et il a raison.

I ♥ China

En 2007, Eidos qui ne s'appelait pas encore Square Enix lançait un Kane & Lynch entouré d'un énorme battage médiatique et de quelques menus esclandres sans importance. Dans Joy, le jeu avait reçu un 7/10, gagné grâce au charisme de ses héros, plus que pour ses qualités somme toute très moyennes de TPS shoot and covert à la Gears of War. Un scénar prenant et efficace, des dialogues ininterrompus pendant les fusillades, un langage cru et des morts par centaines, telles étaient les qualités du premier Kane & Lynch, qui accusait par ailleurs un retard technique qui faisait peine à voir tant d'un point de vue graphique qu'au niveau de l'intelligence artificielle. Au bout du compte, ce jeu vendu comme un


Comme dans Call of Duty, vous récupérez votre vie en restant à couvert quelques instants.


Pour casser la routine, vous aurez droit à une phase de shoot en hélico.


Migraines insupportables ? Une bonne balle dans la tête et vos problèmes s'envolent !


Les scènes sanglantes sont pixellisées façon documentaire.

blockbuster a déçu. Aujourd'hui Io Interactive rempile en essayant de gommer ses erreurs passées. Et si Dead Men était l'épisode de Kane, Dog Days sera celui de Lynch. Vous êtes à Shanghai, sur ses terres. Tout commence par les retrouvailles tendues des deux psychopathes. Un deal se prépare, et ils comptent bien encaisser une montagne de billets verts chacun. Mais avant ça, Lynch à un truc à faire. Trois fois rien bien sûr, il doit juste causer à un petit malfrat de rien du tout. Seulement voilà, la discussion s'est plus ou moins résumée à un « va te faire voir chez Julien Lepers » (je transcris ça de façon courtoise), et dès le début de la partie, les balles ont commencé à fuser. Cette scène, vous l'avez peut-être vue dans la démo du jeu, une course-poursuite s'engage dans les rues. Io a vraiment fait un gros travail sur le rendu visuel de son jeu. C'est assez incroyable. La caméra bouge sans arrêt comme si le cameraman sortait du Chilien, la moindre source lumineuse occasionne des traits de lumière et autres reflets

« Cette ambiance décapante à fesser mamie avec une pelle dégage un excellent sentiment d'urgence. »

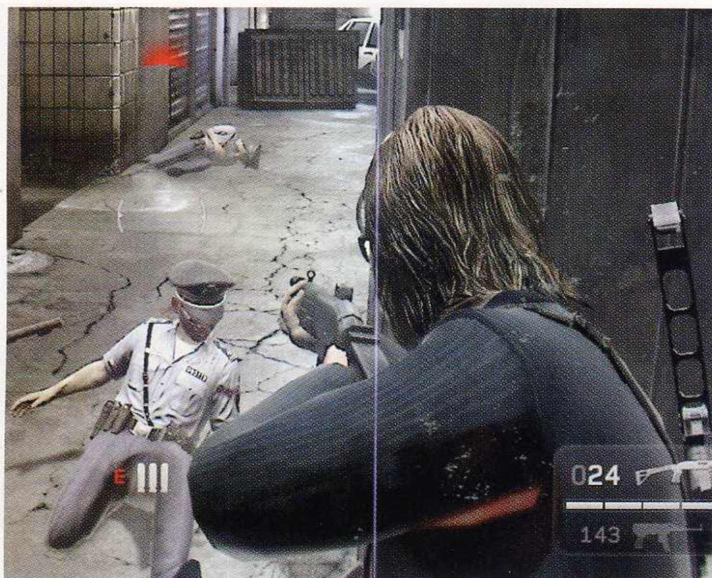
sur l'écran, où par ailleurs il pleut des cordes de blur... Le résultat, très snuff moviesque et un peu crade, a un réel cachet. Moi au milieu de tout ça, j'avais un écran flou, deux malades mentaux qui braillaient des propos forts peu commodes et une horde de chinois armés désireux de me trouer la peau : l'un dans l'autre, j'ai trouvé cette entrée en matière très convaincante. Cette ambiance décapante à fesser mamie avec une pelle dégage un excellent sentiment d'urgence qui, tout au long du jeu, ne sera ponctué de presque aucun temps mort. Car sur le fond, Dog Days mise sur une action frénétique ininterrompue basique et efficace. Il fait partie de ces jeux de shoot & cover ultra-scriptés et pas très finauds, où par miracle, vos adversaires ont toujours le bon goût de chercher à vous surprendre par devant. Là, en à peine deux minutes de jeu, du tireur de pousse-pousse au poissonnier, tout Shanghai semblait déjà vouloir ma tête, soit d'après l'ami Wikipédia, environ 19 millions d'habitants. Ça en fait du monde !

Encore du pain virtuel sur la planche

Pour être franc, je ne m'attendais à rien en installant ce jeu et j'ai été agréablement surpris. Il y a du mieux par rapport à Dead Men. L'I.A. a fait un sérieux bond en avant. Certes n'allez pas croire que vos adversaires soient désormais capables de résoudre l'équation d'Abel, ni même d'épeler l'acronyme IA, mais ce coup-ci, tant que vous n'essayez pas de prendre les scripts de vitesse en rushant derrière les lignes ennemies tandis que les bots se mettent en place, elle fait illusion. Et cette fois, quand vos adversaires se mettent à couvert, ils se cachent du bon côté du mur. Ouf ! Techniquement en fin de

L'AVIS DE DEEZ

Pas mieux ! Lucky a résumé le fond de ma pensée concernant Kane & Lynch 2. Effectivement, la mise en scène gerbante et le rendu snuff apportent un cachet très intéressant. Mais l'ensemble est quand même bien plombé par un gameplay sans envergure ni audace. En clair, c'est un jeu sympa mais de là à se ruer dessus en Day One, y'a un sacré fossé !



En exclusivité, voici l'incroyable policier break dancer !



Vous n'avez pas souillé ce magazine, les taches sont d'origine.

« Quand certaines armes sont d'une précision diabolique, la grande majorité shoote un peu au petit bonheur la chance. »

compte, ça ne casse toujours pas trois pattes à un canard tchernobylien, mais à défaut d'être étourdissant, le code de Dog Days est propre. Un gros mieux donc. Pour autant, le travail de nos Danois n'est pas irréprochable. Si le système de couverture a été revu (dieu merci !), le jeu accuse un petit problème de visée. Tirer dans le crâne d'un ennemi planqué derrière une voiture demande une chance olympique. J'ai d'abord pensé à accuser la caméra. En effet, au début, j'ai eu l'impression de jouer au ball-trap sur un grand huit construit sur un paquebot lancé en pleine tempête, mais non. Quand certaines armes sont d'une précision diabolique, la grande majorité shoote un peu au petit bonheur la chance et niveau fun, les fusillades en prennent du plomb dans l'aile. Puis si j'ai vraiment adoré les quatre premières heures du mode histoire, les deux dernières m'ont paru assez ternes. Plus de rebondissements scénaristiques, plus de joyeux bidonvilles aux néons enjôleurs... Tout le charme asiatique qui rend l'aventure attrayante à ses débuts disparaît peu à peu, et Dog Days retombe doucement dans les classiques travers du TPS sans âme. Prise d'assaut d'un building bureaucratique, embuscade dans une gare ou déclaration de guerre en plein aéroport sont autant de scènes vues et revues un milliard de fois. À ce stade, même le traitement particulier de l'image n'arrive plus à porter le joueur, et se contente tristement de jouer les cache- misère. Fort heureusement cette campagne s'achève avant de devenir laborieuse et tandis que l'intérêt du jeu diminue, Kane et Lynch sauvent les meubles par leur seule présence et la force que donnent les doublages à leurs sautes d'humeur.



Donnez-moi un pantalon et une chemise ou je flingue l'otage !

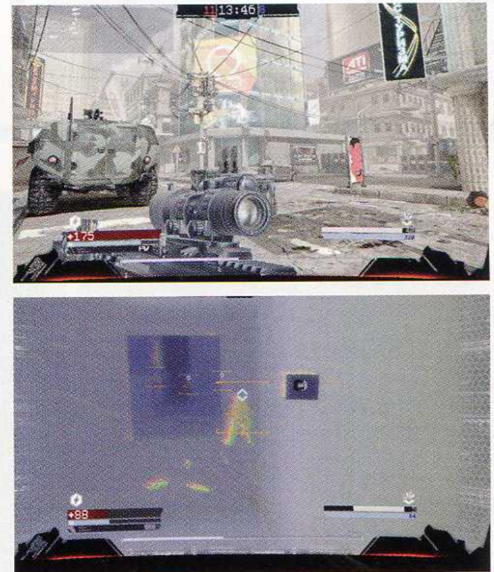
Les zones d'ombre

Avant d'en terminer avec ce test, je tiens à vous toucher deux mots du multi. Deux mots seulement puisque nous n'avons reçu qu'un exemplaire du jeu et ce, avant sa sortie officielle. Sachez tout d'abord que pour ce second épisode, vous pourrez toujours parcourir le mode histoire en co-op, mais plus en écran splitté, seulement en réseau local ou via internet ; ce qui selon moi n'est pas plus mal à part que cela nécessite deux jeux. Pour l'online pur, l'offre est un brin plus riche que celle de Dead Men. Le mode Fragile Alliance où les joueurs s'allient le temps d'un casse avec possibilité de se tirer dans les pattes sera à nouveau de la partie avec deux variantes. Nous avons pu tester Fragile Alliance avec des bots, et sans surprise, il s'annonce bien fade comparé aux cadors du genre. Le multi serait-il accessoire ? Probable. Quoi qu'il en soit, son rendu visuel est beaucoup plus sage et donc bien plus banal que pour le solo. Pour finir, notons d'ailleurs que Kane & Lynch s'avère assez gourmand en puissance machine. Que vous jouiez en détail mini ou tout à fond, vous ne constaterez pas de grosses différences en termes de calculs. Une bonne machine est plus que conseillée.

LUCKY



Seul et unique atout du jeu, la customisation du matos sauve un peu les meubles.



La Visière à Réalité Augmentée, une inspiration bien mauvaise...

Genre FPS
Éditeur Ignition Entertainment
Développeur Zombie Studios
Âge conseillé 16+
Site www.playtangodown.com
Prix 15 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo 2.0 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Texte & voix en anglais

CHEZ JOYSTICK, ON PRÉFÈRE LE MAMBO

Blacklight : Tango Down

Il est 4 h du matin, ma tendinite me fait souffrir le martyre et le chat de la voisine me regarde, sourire aux lèvres, purifier mon PC en désinstallant Blacklight. Sacrée soirée !

À l'heure où vous lirez ce test, Blacklight : Tango Down sera disponible depuis déjà plusieurs semaines. Et vous savez quoi ? Je mets la main à couper de Yavin que le jeu de Zombie Studios sera déjà mort, enterré et recouvert d'une bonne couche de ciment. Aux funérailles, seuls quelques joueurs viendront déposer une ou deux gerbes de fleurs sur le cadavre encore fumant de ce énième FPS dématérialisé qui rêvait de se faire une place au soleil. Et il y avait pourtant de la place, entre un Battlefield 1943 toujours aussi absent sur PC et un Shattered Horizon totalement déserté, on pouvait espérer autre chose qu'un énième FPS en forme de lettre d'amour pour les joueurs consoles.

FPS de supermarché

Pourtant, l'histoire commençait bien : un jeu vendu seulement 15 euros, avec un petit look cyberpunk et une gestion poussée de la customisation des armes ; il est même possible d'accrocher une amulette en forme de cochon sur son fusil (véridique) ! Seulement voilà, nous sommes en 2010, les fans de FPS squattent Modern Warfare 2 et il est difficile d'imaginer qu'un petit studio indépendant qui n'a pas été fichu de sortir un seul bon jeu en plus de 15 années d'existence réussira à faire bouger la balance. La tâche devient d'autant plus difficile lorsque ces derniers n'ont visiblement pas joué à un FPS PC depuis des décennies : entre le matchmaking abominable, les serveurs limités à 16 joueurs, l'interface lourdingue du Games for Windows Live et le HUD bien envahissant, on a autant envie de se lancer une partie que d'aller passer le week-end chez la belle famille. Côté jeu, c'est encore pire : le gameplay, pourtant banal, vous est servi avec une multitude de défauts et de décisions absurdes et fantaisistes, avec en tête de file la VRA (Visière à Réalité Augmentée) qui permet de voir la position des ennemis pendant quelques secondes. Un véritable cheat qui flingue l'intérêt des combats et qui donnera l'illusion à votre petite cousine de 6 ans d'être une PGMette. Merci pour elle, mais fallait pas.

SHUA

EN RÉSUMÉ

Ne vous laissez pas berner par son petit prix et gardez plutôt votre argent pour vous payer une (courte) soirée au Chilien, une place de ciné ou une glace à la vanille avec un petit nappage caramel.

PLUS
- 7 modes de jeu et 12 maps
- 15 euros le mauvais jeu, on a vu pire
- L'amulette en cochon, indispensable

MOINS
- Matchmaking, GFWL, gameplay, etc.
- La VRA, une fausse bonne idée
- Solo trop minable pour être cité

VERDICT 6/20



BTD (pour les intimes), c'est aussi une réalisation digne de Crysis 2. Ou pas.



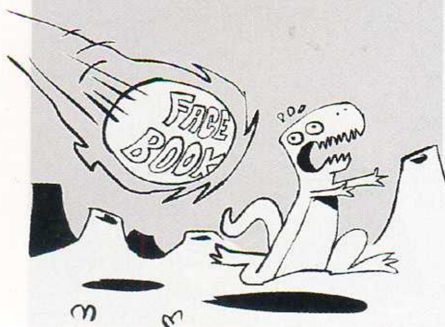
NEWS 88
Le Seigneur des Anneaux Online va-t-il changer en optant pour un modèle économique F2P ? Cyd vous répond.

Édito

PAR LUCKY

Innovation, où es-tu ?

Une grande question me hante depuis quelque temps : le PC serait-il devenu un dinosaure du jeu ? C'est vrai enfin ! D'après Strategy Analytics, Blizzard avec son World of Warcraft générerait aujourd'hui 22 % de l'argent circulant dans le petit monde du MMO. Son principal « concurrent » serait NetEase, l'exploitant chinois du jeu californien. Même NCsoft, en dépit de son Aion, ne représenterait que 7% de cette gigantesque industrie. Plus inquiétant encore, année après année, nVidia et ATI me semblent passer plus de temps à se chamailler pour savoir qui offrira LA carte imbattable d'un point de vue qualité/prix, qu'à trouver les technos révolutionnaires de demain. N'y a-t-il pas un malaise, là ? Non, d'après la très inutile PC Gaming Alliance, qui se flatte en ce moment de constater qu'en 2009, il s'est vendu deux fois plus de PC supposés gamers que de consoles toutes machines confondues. Pourtant il y ces DotA qui se multiplient ou ces standards FPS qui tardent à trouver leurs successeurs… Quand toutes les consoles passent au détecteur de mouvements, cherchent d'autres voies, qui travaille à l'avenir du jeu PC ? Onlive ? Par pitié, ne répondez pas « Facebook ».





Un procès ordinaire ■ Entre gens ordinaires

Car Richard Garriott est un homme ordinaire

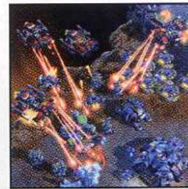
En 2009, c'est un drame tout à fait ordinaire qui s'est joué dans les locaux de NCsoft. Revenons un peu sur l'affaire. Dans l'impitoyable monde qui est le nôtre, le crime de non rentabilité semble souvent pire que le meurtre, c'est ce que Richard Garriott, dindon de la présente farce, a appris à ses dépens. Ainsi en 2007, cet homme tout à fait ordinaire, à qui l'on doit tout de même quelques petites choses comme Ultima Online, Ultima 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, et autres Ultima Underworld 1 et 2, sortait le MMORPG Tabula Rasa pour le compte de NCsoft qui espérait, comme tout éditeur, s'en mettre plein les poches. Pourtant, après seulement quelques mois d'exploitation, le drame ! Le dernier jeu de l'ami Garriott ne fait pas recette. Ses serveurs sont plus dépeuplés que la planète Pluton, et au grand mécontentement de tous, Tabula Rasa met la clef sous le portail dimensionnel. Nous sommes alors en 2009, et tandis que comme tout le monde, Lord British prenait ses vacances dans une navette spatiale, encore une fois comme tout le monde, ses employeurs décident, selon les dires du plaignant, de le pousser dans l'escalier (métaphoriquement parlant). C'est ici que l'affaire devient floue, et qu'intervient la justice texane. D'un côté, le géant coréen prétend que l'ami Richard a démissionné de son plein gré, de l'autre, le principal intéressé clame à qui veut l'entendre qu'il a été licencié et contraint de vendre sa montagne d'actions NCsoft, juste avant qu'Aion ne la rende plus précieuse qu'un vaccin contre la bêtise. Comme tout le monde l'aurait été, Richard est indigné et s'estime victime d'un vol pur et simple. Après un procès de trois jours, la cour texane tranche en sa faveur, et lui octroie 28 millions de dollars pour sécher ses larmes. Même s'il évaluait le préjudice à 47 millions, et bien que le perdant puisse encore faire appel de cette décision judiciaire, le chômeur millionnaire s'estime satisfait de cette victoire. Dans tous les cas, si la sortie début 2011 de Guild Wars 2 est retardée, vous saurez, comme tout le monde, où sera passé son budget.

> Tandis que Richard Garriott prend ses vacances dans l'espace, ses employeurs le poussent dans l'escalier.

FREE 2 PLAY 90
Baudelaire nous l'écrivait il y a peu : « Les jeux gratuits, j'adore ». Sundin aussi, et il vous en parle.



MODS 91
En dépit d'une période assez calme, voici de quoi occuper vos longues nuits de solitude loin des sites 18+.



AU SECOURS 92
Vos dix pouces vous empêchent de décrocher l'or aux défis StarCraft II ? Lisez nos conseils, ils feront des miracles.

DotA ■ La fin d'une belle histoire, le début de la guerre !

Bye bye DotA-Allstars.com !

Quand vous serez vieux, perclus de courbatures et pourtant toujours travailleur, pensez un jour à raconter à vos petits enfants l'incroyable histoire de DotA Allstars, variante si populaire du DotA original qu'on l'appelait DotA à la place de DotA. Il comptait des millions de joueurs, des milliards de parties et seulement six bras pour s'occuper de tout : ceux de Guinsoo, d'IceFrog et de Pendragon. Peu après l'update v6, Guinsoo part chez Riot Games pour créer League of Legends. En 2008, les deux rescapés du navire DotA s'entre-dévorent. C'est du moins ce que laisse penser la lettre de Pendragon publiée récemment sur le site officiel du mod. IceFrog aurait tenté de s'approprier toute la gloire de leur travail commun, en vendant en douce le concept DotA à divers studios. La suite de l'histoire tend à abonder dans ce sens puisque Guinsoo débauche Pendragon pour l'aider sur LoL, quand IceFrog, lui, continue seul son bonhomme de chemin en rejoignant les sbires de Gabe Newell. Aujourd'hui, puisque Valve vient tout juste de déposer le nom DotA aux États-Unis, il semblerait que le félon ait bientôt l'occasion de faire étalage de son prétendu talent. En tout cas, avec la fermeture de **www.dota-allstars.com**, une page d'or du jeu PC se tourne, et qu'on le veuille ou non, une guerre vient d'éclater. Avouez que pour faire pleurer vos enfants à l'heure du coucher, cette histoire vaut bien La Chèvre de Monsieur Seguin, non ?



All Points Bulletin ■ Tout va bien !

Le mensonge a les dents blanches

C'est avec un sourire étincelant que Gary Dale, boss du studio Realtime Worlds, se félicitait au micro de Games Industry de l'excellent accueil qu'ont réservé les « consommateurs » à All Points Bulletin. Le Monsieur se frotte les mains de constater que ses serveurs sont pleins à 60 % et contrairement aux rumeurs, il jure ses grands dieux que tout va bien pour sa boîte. Quelques heures plus tard, nous apprenions que 60 employés venaient d'être licenciés.



Pourquoi ne pas envoyer vos employés sur un second projet si tout va bien ?

BRÈVES

Rallumez les torches

En 2011, un an tout juste avant la fin du monde prédite par Nostradamus, les Francs Maçons et Charles Pasqua, Runic Games lancera Torchlight II. L'espace d'un instant, vous pourrez oublier que tout est foutu pour vous en dézinguant du donjon en co-op via un réseau local ou internet. Ah ! L'insouciance !



La faute à Toto

Trop occidental pour séduire en Asie, et trop particulier pour plaire au Vieux Continent ou à l'Oncle Sam, The Chronicles of Spellborn n'aura jamais trouvé son public, même en Free 2 Play. Du coup, Playdom vient d'annoncer sans humour et sans explication que début septembre, ses serveurs seront fermés.



Fallait y penser

Un jeu par navigateur (gratuit) où le développement de son empire est lié à des exercices scolaires, telle est la brillante idée – dixit ma maman – de Pierre-Marie Lansac, jeune dev' parisien qui bosse depuis un an et demi sur ce projet. S'il peut aider Savonfou à se replonger dans sa conjugaison, nous adhérons sur **http://pimalans2d.fr.**



Il n'a pas une bonne tronche de winner, ce hobbit ? Un futur héros, à n'en pas douter !





La boutique est accessible directement en jeu.

Le Seigneur des Anneaux Online ■ Changement de bord !

LORD OF FREE 2 PLAY

Le Seigneur des Anneaux Online s'ouvre au monde sans pitié des Free 2 Play afin d'assurer sa pérennité. Un pari qui devrait porter ses fruits. Forcément quand c'est gratos, tout le monde débarque !

Dans la guerre sans merci opposant les divers MMO de la planète, World of Warcraft est sorti vainqueur. Et ce, depuis des années. C'est un fait, il n'est pas nécessaire d'en débattre. En revanche, ce qui est intéressant, c'est de voir comment ses concurrents ont évolué au fil du temps. Entre un Tabula Rasa qui a fermé ses portes et un Age of Conan qui galère à trouver des joueurs, quelle place reste-t-il aux autres ? Un espace restreint, visiblement. Mais les plus audacieux, comme Le Seigneur des Anneaux Online, s'offrent une seconde chance, en se lançant dans la voie du Free 2 Play. Les ambitions de SdAO étaient pourtant bien loin de ce modèle économique, lorsqu'il est sorti. Il faut dire qu'à l'époque, rien que le nom de ce monde persistant présageait l'arrivée de milliers de fans se retrouvant à la Comté pour fumer de l'herbe à pipe. On imaginait déjà une sorte de Woodstock géant avec Bilbo66 racontant ses aventures à Aragornnn42. Malheureusement, ça ne s'est pas passé ainsi. Malgré la possibilité de fouler les Terres du Milieu, la version MMO du Seigneur des Anneaux n'a pas passionné les foules. Histoire d'élargir sa communauté, Turbine a donc décidé de modifier l'accès à son titre, afin de le rendre accessible à tous.

GRATUIT, MAIS PAS QUE !

Pour prendre un peu la température de cette nouvelle bêta, j'ai créé Écureuil, un Hobbit ménestrel leader des casse-noisettes. Un groupe de trois musiciens indépendants qui composent des mélodies en mâchouillant des noix, des amandes et des cacahuètes. Mais après quelques heures passées dans la Comté, je dois avouer que Frodo, Sam et les autres n'arrivent définitivement pas à me faire oublier l'aspect soporifique du jeu... qu'il soit gratuit ou non ! Mais le plus grave, c'est que si le jeu n'a finalement pas tant changé que ça, il est très loin d'être gratuit. En effet, si vous n'êtes pas l'heureux possesseur d'un compte à vie, et vous refusez d'opter pour un compte premium, l'essentiel du jeu sera gardé sous clef dans votre charmant cash shop. Que les extensions de la Moria ou de Mirkwood soient en vente, admettons. Mais là, je rêve ! En fait, si la plupart des régions sont accessibles aux joueurs, les quêtes sont à acheter grâce à des Points Turbine. Les traits raciaux ? Banquez. Les arènes Skirmish ? Passez à la caisse. J'en passe et des plus drôles. En gros, après le niveau 20, vous n'aurez plus de missions à accomplir à moins de débourser de précieux euros. Pour en finir avec cet aperçu, je dois admettre qu'il est possible de gagner des Points Turbine en bashant du monstre, mais les prix sont si élevés et les points si rares qu'à moins d'avoir du sang coréen, vous hurlerez « Alain Justice » ! Enfin, espérons que Turbine revoit sa copie dans les semaines à venir, histoire que le Seigneur des Anneaux ne devienne pas le Seigneur des Pigeons. Mais pour le moment, nous fonçons droit dans le mur (et à 160 km/h). À vous de choisir votre école !

> « Le système de comptes de SdAO va se décliner en trois offres : VIP, compte premium et compte gratuit. »

Cyd

joystick

COLLECTIONNEZ LES MAGAZINES JOYSTICK

Retrouvez les numéros que vous avez manqués

Joystick Hors-Série n°5



Joystick OnLine n°2



JOYSTICK WOW HS 36



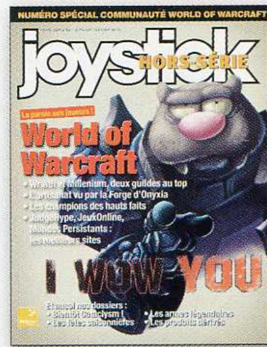
JOYSTICK WOW HS 37



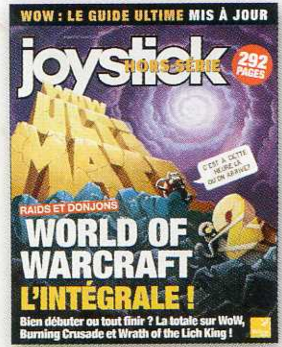
JOYSTICK WOW HS 38



JOYSTICK WOW HS 39



JOYSTICK WOW HS 40



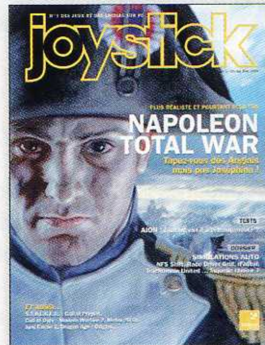
JOYSTICK n° 222



JOYSTICK n° 223



JOYSTICK n° 224



JOYSTICK n° 225



JOYSTICK n° 226



Bon de commande

A retourner à : Yellow Media - Anciens numéros 12, avenue Raspail - 94250 Gentilly

Afin de suivre votre commande, veuillez reporter le numéro que l'on vous attribuera sur le site http://suivicommandeyellowmedia.fr sur ce bon de commande. Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement.

❑ Oui, je commande les anciens numéros suivants : **+ 3 € de participation par magazine** (cochez la ou les cases de votre choix)

❑ JOYSTICK WOW HS36 ❑ JOYSTICK WOW HS37 ❑ JOYSTICK WOW HS38 ❑ JOYSTICK WOW HS39 ❑ JOYSTICK WOW HS40

❑ JOYSTICK N°222 ❑ JOYSTICK N°223 ❑ JOYSTICK N°224 ❑ JOYSTICK N°225 ❑ JOYSTICK N°226

❑ JOYSTICK N°HS5 ❑ JOYSTICK ONLINE N°2 .... 7,50 € x.................... exemplaires = ... €

\+ Frais de port .... 3 € x.................... exemplaires = ... €

TOTAL .... €

N° de suivi de commande d'inscription :

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :

❑ Chèque à l'ordre de Yellow Media

❑ Carte bancaire N° :

❑ Cryptogramme : Date de validité : (Validité minimale : 2 mois)

Date et signature obligatoires :



Afin de traiter au mieux votre commande merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : Ville* : ....

Adresse email* : ....

(*) Champs obligatoires

Offre valable en France métropolitaine dans la limite des stocks disponibles. Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ❑. Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.

FREE 2 PLAY

Une petite perle inattendue et 100 % gratuite made in Valve, un League of Legends qui se porte mieux que jamais et un Company of Heroes Online qui s'immisce en Occident, y a du lourd ce mois-ci ! C'est les vendeurs de beignets sur la plage qui vont tirer la gueule ! **PAR SUNDIN**



Notez qu'une vue subjective, façon shooter, est également possible. Impressionnant !

ALIEN SWARM

Vendredi, 10 h. Je télécharge Alien Swarm, jeu gratos développé par des ex-moddeurs passés dans le giron de Valve. Alien Swarm ? Une histoire d'aliens, forcément, agressifs, toujours, et insatiables quand il s'agit de croquer du marines, bien entendu. Type de jeu ? Un Gauntlet version SF, ou, pour comparer à plus récent, du Alien Breed (testé il y a deux numéros, et qui vient de se prendre une méchante claque dont il ne se relèvera jamais). Les années se suivent et ne se ressemblent pas pour Valve. Après avoir été voué aux gémonies en 2009, au sujet du cas Left 4 Dead 2, voici que le développeur américain redevient soudain le meilleur ami des joueurs PC.
Vendredi 11 h. Je lance le jeu, me connecte sur les serveurs de Steam : sacredieu, y a du monde ! Je rejoins fissa un groupe de trois mecs, dont un qui braille en russe sur le chat vocal intégré. Igor (le Russe) joue le Tech, moi je joue le Medic, pendant que Paul-Henri et Henri-Paul, bouchers dans une autre vie, bichonnent leur fusil à pompe. La partie se lance. Un dédale de couloirs s'ouvre devant moi. Et se renferme aussitôt : un alien à droite, un alien à gauche, trois de plus dans mon dos, mes potes à 10 mètres, je crève. 20 secondes à tout casser. Igor a mis le jeu en Insane. Et c'est vraiment Insane. 30 secondes à mon deuxième essai. Près de 2 minutes au troisième. Pizza chez Mario.
Vendredi 13 h. Savonfou et Death Pote téléchargent le client. Moi, j'y suis toujours, en pick up. Je fais quelques kills, ramasse de l'XP et débloque armes et items : canon Tesla, sniper, tronçonneuse, mines, tourelles... Téléchargement terminé pour les potos. Game Launched. On avance à petits pas, Savon nous soigne, moi j'ouvre les portes et Death Pote protège nos arrières (il essaie, du moins). Quand vient le climax de fin de mission : un énorme alien nous barre la route. Conditions de victoire : le Tech Marine, moi, ne doit pas mourir. Death Pote pose une tourelle dans un coin mais le monstre me saute dessus, m'entame, me découpe. Savonfou essaie de me soigner alors que Death Pote repousse tant bien que mal les envahisseurs au corps à corps. Il y arrive, reprend son snipe, et tente le head shot. HEAADDDD SHOTTT. Mais merde, pourquoi chui mort là ?!? Friendly Fire, tirs croisés tout ça... Échec de la mission. Bon, il est 17h30, on s'en relance une petite dernière ?

League of Legends, Saison 1

À l'heure où je couche ces lignes sur ce beau papier, la « Saison 1 » de League of Legends bat son plein et 31 000 joueurs européens se disputent une place pour les WCG, une des plus grandes compétitions annuelles de jeux vidéo (à Los Angeles, en septembre). Quand je repense à certaines critiques à sa sortie... Je peux rire un coup ? Hahaha. Ça va mieux, merci. La Saison 1 donc, c'est une interface toute neuve, les parties classées (3 contre 3, 5 contre 5 en équipe, et 5 contre 5 en pick-up), un champion de plus, quelques runes et surtout l'excellent mode Draft où chaque joueur choisit, à son tour, le champion qu'il veut jouer (et qui ne peut pas être repris par la suite). En somme, une belle fin d'année en perspective pour le DotA-like de Riot Games. **Site : www.lol-europe.com**



Company of Heroes Online

En aficionado du RTS Company of Heroes que vous êtes, vous avez suivi, déprimé comme une carpe, la sortie de Company of Heroes Online en Asie. Sortie couronnée de succès puisque le MMORTS de Relic s'apprête à sortir dans nos contrées. Quand ? Oh là, poussez pas mémé dans les orties, on va s'en tenir à une bêta, et les inscriptions sont ouvertes. Précisons que cocher les cases « Receive News » et « Receive Offers » peut miraculeusement augmenter vos chances de faire partie des heureux élus. Scandaleux, vous dites ? Totalement ! Mais perso, je me suis quand même inscrit.
Site : www.companyofheroes.com

MODS

Le colloque secret des méditations modesques se déroulant actuellement au Tibet dans l'appartement de Lou Tsé, l'actualité du mois est maigre. Fort heureusement, en période de disette, Fairy Tale et SotIS assurent le spectacle. **PAR LUCKY**



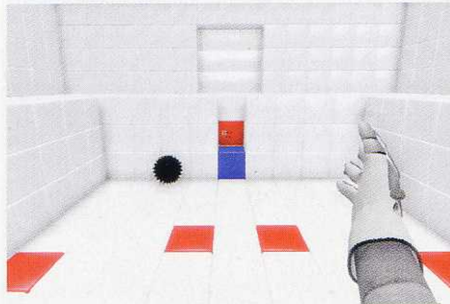
Fairy Tale

Vous en avez plein le dos d'envoyer Jeanne d'Arc au bûcher partie après partie ? Gandhi vous donne des envies de meurtres ? Alors mettez du bonheur dans votre Sid Meier avec l'enchanteur Fairy Tale. Comme son nom l'indique, ce mod donne un aspect Heroes of Might & Magic à votre Civilization IV. Du peuple des fées aux armées de démons, ce sont pas moins de 19 nations ayant chacune leurs rois, reines, princes et héros nationaux, qui en découdront grâce à leurs armées de gnomes et autres créatures magiques, à travers quelques maps inédites dont Tamriel et la Terre du Milieu. Ce mod bouscule pas mal de petites mécaniques du jeu original, pas toujours en bien certes, mais propose une vision originale de l'ancêtre Beyond the Sword. Alors en attendant Civilization V, nous ne pouvons que vous le conseiller ; surtout si vous avez déjà exploré l'excellent Fall from Heaven en long en large et en travers. En outre, Fairy Tale possède l'étonnante faculté de faire chanter les grands-mères et danser les canards en plastique. Épatant.

Site : http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=353813
Tourne sur : Civilization IV Beyond the Sword

DÉVELOPPEMENT 100%



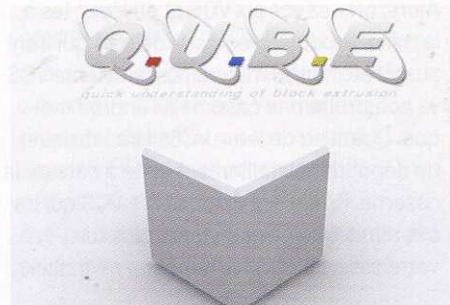


Q.U.B.E.

Ce mois-ci l'actu mod est si dense que l'espace d'un « instant Savonfou », soit pendant environ dix-neuf heures dix-neuf, j'ai failli vous parler de Duke Nukem : Attrition, un pseudo mod RPG pour Duke 3D. Mais à la grande joie des philatélistes et autres montreurs d'ours, mon choix s'est arrêté sur Q.U.B.E., une démo indé d'un futur jeu commercial profitant de l'UDK3. En plus d'être un FPS, Q.U.B.E. est un puzzle game dans lequel vous aurez à résoudre des énigmes tridimensionnelles (quel mot désuet !) en tirant ou poussant des blocs de couleur à l'aide d'un gant magique, chaque bloc ayant son comportement propre. La démo est courte et inventive, le challenge à la portée de n'importe quel enfant de cinq ans ou de n'importe quel Kracou quadragénaire, et UDK oblige, c'est un stand alone. Voilà, voilà. Je terminerai cette présentation par un message purement diffamatoire et très personnel : chère direction, aujourd'hui Sundin est parti à 17 h, j'espère qu'il sera licencié prochainement.

Site : www.qubegame.co.uk/
Tourne sur : UDK3

DÉVELOPPEMENT 100%





SotIS

La question est venue sur le tapis dès l'annonce de StarCraft II, aussi inévitable que les caries du lundi de Pâques : SCII aura-t-il son DotA ? Oui, plusieurs cartes sont même en cours, mais bien que son équilibrage soit encore bancal, Storm of the Imperial Sanctum se démarque du lot. Le projet vient tout juste de débuter, mais SotIS est déjà jouable et comporte neuf champions à même de deny leur creep : du pur Defense of the Ancients.

Site : www.playsotis.com
Tourne sur : StarCraft II

DÉVELOPPEMENT 85%

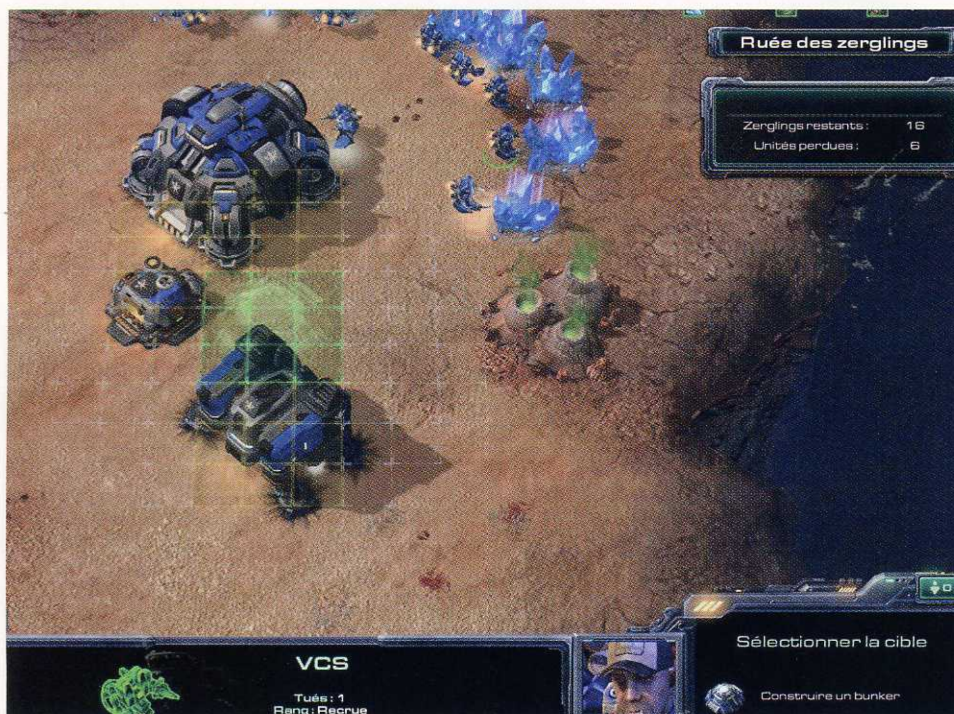
DaggerXL

À proprement parler, DaggerXL n'est pas un mod puisqu'il s'agit d'un remake 3D indépendant de l'exceptionnel Daggerfall, ancêtre de Morrowind et d'Oblivion dans la série des Elder Scrolls. Il sortira dans un million d'années, mais je place en lui des espoirs plus lourds que Gabe Newell.

Site : http://daggerxl.wordpress.com
Tourne sur : PC :p

DÉVELOPPEMENT 15%





En tant que Terran, évitez une défense gruyère. Regardez, il y a un petit trou de zergling entre la caserne et le dépôt de ravitaillement.



Quatre VCS morts au combat ! Il faut que j'améliore ma micro-gestion face aux zerglings.



Trois marines suffisent largement à repousser la première vague d'attaques dans le défi stratégie d'ouverture.

StarCraft II : Wings of Liberty ■ Les défis

DÉCROCHEZ L'OR



Gestion de troupes, défense antirush et expansion rapide. Il existe plusieurs défis permettant d'améliorer son jeu. Découvrez les méthodes pour réussir à venir à bout des challenges les plus utiles lorsqu'on débute dans StarCraft II. **PAR CYD**

Défi expert : défense anti-ruée

Ici, vous devez survivre à un rush de zerglings puis à un rush de zélotes en perdant le moins d'unités possible. Commencez par construire une caserne puis un maximum de VCS. Lancez la production d'un marine et repoussez la première vague de zerglings avec vos VCS, tout en construisant un bunker sur le côté sud-ouest de votre centre de commandement. Produisez 4 marines en tout et placez-les dans le bunker avec un VCS pour le réparer. C'est suffisant pour repousser ce rush de noob. Pour contrer les zélotes, procédez comme pour les zerglings sauf que votre bunker doit être placé sur le côté est du centre de commandement. Un seul bunker rempli de marines suffit à repousser les assauts ennemis. Pendant ce temps, produisez six faucheurs que vous enverrez détruire les pylônes et autres structures Protoss. Si des zélotes attaquent vos faucheurs, faites simplement du hit & run pour ne perdre aucune unité.

Défi expert : stratégie d'ouverture

Dans ce défi, il faut réussir à constituer une armée en un temps limité. Mais histoire de corser un peu les choses, vous devrez vous défendre face à plusieurs vagues d'unités Zergs. Il faut donc éviter de perdre des troupes sinon vous n'aurez jamais le temps de produire tout ce qui est nécessaire pour terminer le challenge. Déjà, sachez que vous n'avez pas besoin de bunker (gain d'argent), car en développant rapidement votre armée, vous aurez suffisamment de puissance de feu pour décimer votre adversaire quand il viendra vous chatouiller. Alors, prenez vos six VCS et envoyez-les à la mine. Produisez-en deux de plus qui iront aussi récolter du minerai. Le neuvième VCS va construire une caserne à l'endroit indiqué. Quant au dixième VCS, il ira fabriquer un dépôt de ravitaillement juste à côté de la caserne. Produisez un onzième VCS qui ira à la mine. Quelques instants plus tard, votre caserne et votre dépôt de ravitaillement seront terminés. Vous pouvez alors recruter un marine puis fabriquer un autre dépôt de ravitaillement pour bloquer l'accès à votre base. Produisez ensuite un autre VCS et deux marines. Au moment de la première vague d'attaque, vous aurez trois marines pour défendre votre base. C'est largement suffisant, surtout qu'ils seront bien au chaud à tirer sur l'ennemi derrière vos bâtiments. À partir de là, il faut continuer de produire des marines en flux tendu, développez votre économie avec des VCS sans oublier d'installer des raffineries pour extraire du gaz. Une seule usine suffit à produire les huit chars nécessaires dans le temps imparti. En revanche, vous aurez besoin d'au moins trois ou quatre casernes pour produire les 30 marines et les huit fantômes demandés. Je vous conseille de construire un deuxième centre de commandement tout de suite après la première vague d'assaut.



Défi basique : commandement tactique

Les trois défis de la catégorie basique proposent de gérer en combat des groupes d'unités terranes, zergs ou protoss en ayant le moins de mort possible dans vos rangs.
Par manque de place, nous allons nous consacrer sur une seule race, en l'occurrence les Terrans. Mais les conseils donnés vous serviront à comprendre les mécaniques pour décrocher la médaille d'or, même avec les deux autres races.



Profitez de la mobilité de vos tourmenteurs pour attirer les zerglings et les faire cramer par vos autres troupes.



Jouer au toréador avec un ultralisk est risqué, mais le résultat vaut la peine de s'entraîner.



Contre les hydralisks, vos marines ne doivent pas intervenir au début du combat.

ROUND 1

CONTRE LES ZERGLINGS : Abaissez le dépôt de ravitaillement pour qu'il ne gêne pas vos déplacements. Puis divisez vos tourmenteurs en deux groupes, un en bas à gauche à côté du dépôt puis les autres en face de la ligne d'arrivée des zerglings. Utilisez la technique du hit & run pour cramer les premiers zerglings en vous dirigeant vers les tourmenteurs stationnés à côté du dépôt, ils termineront le boulot.

CONTRE LES CHANCRES : Placez votre char en mode siège derrière le dépôt de ravitaillement puis un tourmenteur en première ligne. Il servira d'appât pour les chancres qui se feront massacrer par le char de siège. Attention à éviter le contact des chancres avec votre tourmenteur, il est suffisamment mobile pour ça.

CONTRE LES MUTALISKS : C'est la partie la plus délicate à gérer puisque vous risquez de perdre beaucoup de marines si vous n'attirez pas un peu l'attention des mutalisks. Pour ça commencez à les attaquer avec le fantôme camouflé et quelques tirs de précision. Ensuite jouez au lapin avec vos médivacs pendant que les mutalisks se font massacrer par les marines.



ROUND 2

CONTRE LES CAFARDS : Prenez tous vos maraudeurs et placez-les près de la ligne d'arrivée des cafards. Abaissez le dépôt de ravitaillement pour ne pas qu'il gêne vos déplacements. Faites simplement des hit & run avec vos maraudeurs en focalisant tous leurs tirs sur les cafards, l'un après l'autre. Grâce au stimulant, vous aurez la vitesse de frappe et de déplacement suffisante pour les massacrer en un instant en prenant soin de fuir après chacun de vos tirs.

CONTRE L'ULTRALISK : Placez deux chars en mode siège derrière le dépôt de ravitaillement puis mettez le fantôme à côté de la ligne d'arrivée de l'ultralisk. Quand ce dernier arrive, il faut jouer au toréador avec votre fantôme. Tirez sur le mastodonte et camouflez-vous lorsqu'il s'apprête à vous frapper. Puis redevenez visible quasiment instantanément pour attirer de nouveau son attention. Répétez l'opération plusieurs fois et n'hésitez pas à lui balancer quelques tirs de précision pour l'affaiblir. C'est la phase la plus délicate puisque vos chars restent autonomes en massacrant l'ultralisk à distance.

CONTRE LES HYDRALISKS : Placez vos quatre chars en carré, en mode siège, à côté du dépôt de ravitaillement. Vos marines doivent rester en retrait avec vos médivacs. Quand les hydralisks commencent à essuyer les tirs des chars, attendez quelques instants puis envoyez vos marines en soutien, avec une dose de stimulant.

ROUND 3

CONTRE LES ZERGLINGS ET LES SEIGNEURS-VERMINES : Placez tous vos tourmenteurs derrière le dépôt de ravitaillement en mode « tenir la position ». Puis mettez huit vikings devant la ligne d'arrivée des unités ennemies. Avec vos vikings focalisez tous les tirs sur chaque seigneur-vermine à tour de rôle pour les éliminer rapidement. Pendant ce temps, laissez les zerglings se diriger vers le dépôt pour y être chaleureusement accueillis par les tourmenteurs.

CONTRE LES CAFARDS ET LES HYDRALISKS : Utilisez la même technique que dans le round 2 contre les hydralisks. Sauf qu'ici, il faut placer vos six chars en mode siège sur une ligne verticale à hauteur du dépôt de ravitaillement. Vos maraudeurs et médivacs restent en retrait et doivent être utilisés en soutien.

CONTRE LES MUTALISKS : Abaissez le dépôt de ravitaillement pour que vos thors aient la place de se positionner. Mettez votre fantôme près de la ligne d'arrivée des mutalisks et vos deux vikings doivent être placés au même niveau que les thors. Quand les mutalisks attaquent, attirez-les avec vos vikings en laissant vos thors les décimer.



À SAVOIR

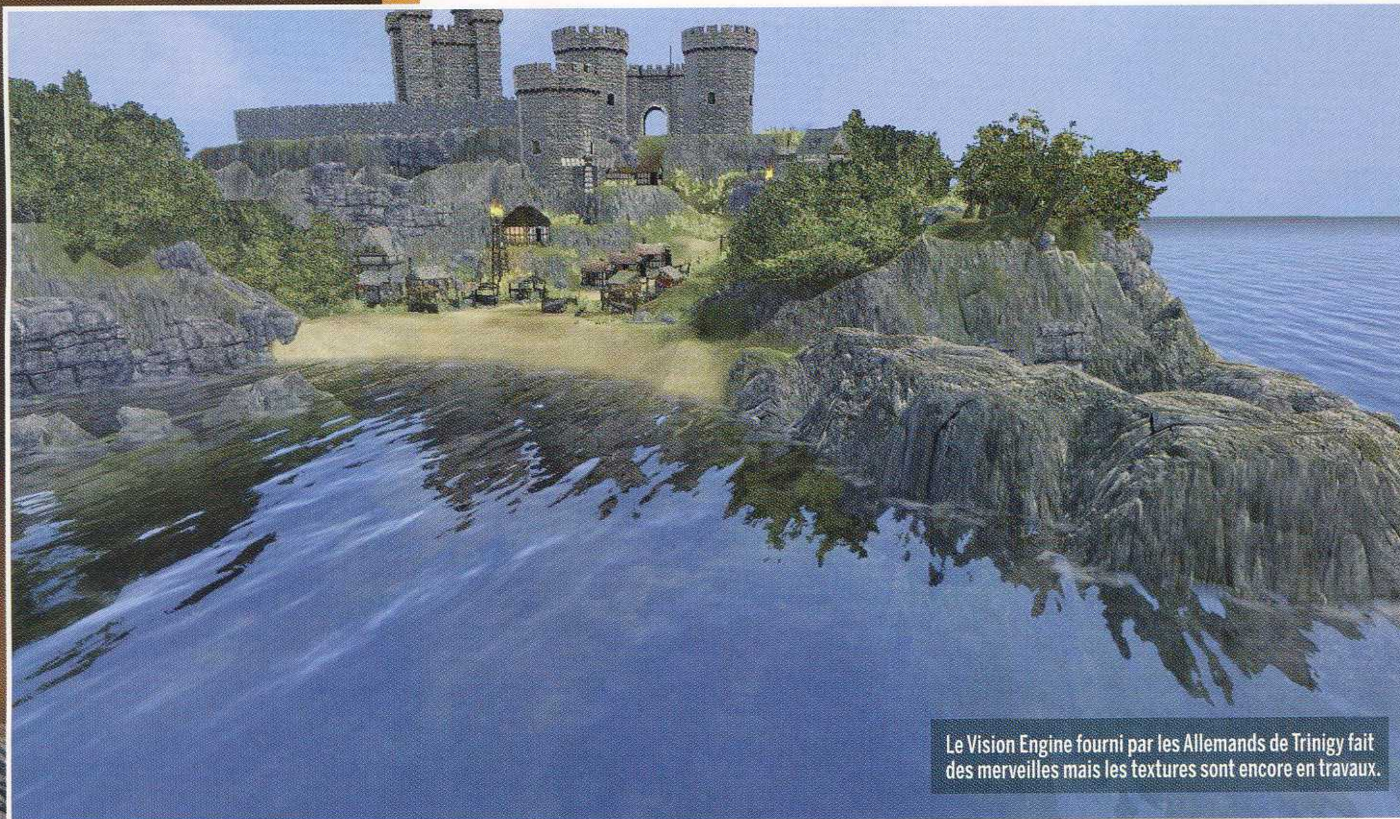
1 Cela faisait 5 ans que la série de STR londonnienne n'avait pas donné signe de vie.

2 Stronghold 2 n'était pas fabuleux, et Stronghold Crusader Extreme était une arnaque.

3 Promis juré, Stronghold 3 sera le titre de la rédemption.

BTP MÉDIÉVAUX

De l'immonde tas de purin que fut Stronghold Crusader Extreme, Firefly a tiré les sous pour se lancer dans le développement de Stronghold 3. Une rose va-t-elle sortir du fumier ?



Le Vision Engine fourni par les Allemands de Trinigy fait des merveilles mais les textures sont encore en travaux.

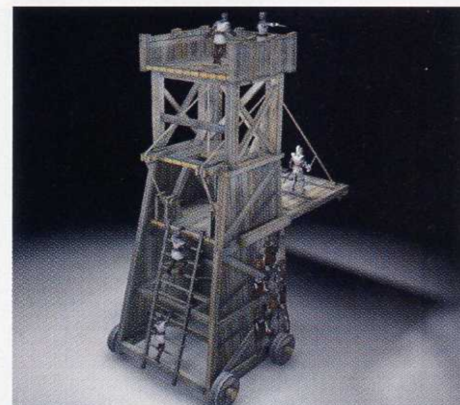
Les locaux de Firefly pourraient passer au journal de 13 h sur TF1. Petits et conviviaux, ils respirent le bonheur des petites équipes familiales qui créent leurs jeux dans la plus pure tradition de nos campagnes. On y est reçu avec le sourire et une tasse de thé « of course ». Et même si la climatisation m'a uriné dessus pendant toute la présentation de Stronghold 3, je dois dire que ce fut un bon moment, indépendamment des qualités de ce futur STR que je vais me faire une joie d'énumérer ici. Stronghold 2 avait prouvé au monde entier que la technologie n'était pas la spécialité de Firefly. Ils ont donc décidé qu'il valait mieux bosser avec des spécialistes du middleware pour pouvoir se concentrer sur le game design.

Les spécialistes en question sont les Allemands de Trinigy (créateurs du Vision Engine) et les Français de Path Engine. Ces Lyonnais ont apporté leur expertise dans le pathfinding, un sujet épineux dans un jeu comme Stronghold où il faut se débrouiller avec un décor qui change au gré des constructions des joueurs avec, en plus, des portails, des fossés et des chemins de ronde à gérer. Mais trêve de bla-bla, voilà qu'on nous offre un long aperçu, buggé comme il se doit, de ce que le nouveau millésime aura visuellement dans le ventre. Un bond de géant a été fait ! Le château construit sous nos yeux par les développeurs se situe au sommet d'une falaise balayée par les embruns et les cris des mouettes. Les fortifications peuvent suivre le relief car, et c'est une nouveauté, on peut les construire dans tous les sens, et leur donner la courbe que l'on souhaite. Une fois le village un peu étoffé, les animations foisonnent déjà, bien que l'on soit encore loin de la fin du développement. Outre celles qui ont toujours fait partie du gameplay, comme les travailleurs qui déplacent les matériaux d'un atelier à l'autre, on aperçoit des paysans ivres aux abords de la taverne et des enfants qui jouent au bord de la route. Le bourg est incroyablement vivant. Si l'on promène la souris sur les constructions, des bouts de murs disparaissent et rendent visibles les activités à l'intérieur de ces murs. Dans un donjon bien amélioré, on pourra ainsi observer les cuisines, la salle d'audience, et même les latrines avec le seigneur appliqué à se soulager des massifs étrons huileux de son orgie de la veille.
Mais tout cela n'est que détail visuel, le moteur physique introduira également des éléments qui auront leur importance lors des attaques de châ- >>>

« Le pathfinding est un sujet épineux quand le décor change au gré des constructions des joueurs. »



« Il se fit une nuit la plus noire du monde. Et les quais n'étant pas du tout illuminés, mordious ! On n'y voyait pas plus loin... que son nez. »



De la bonne tour de siège Leroy-Merlin, ça, Madame !



Et le trébuchet familial existe aussi en bordeaux et écru.

GUESSOUZBACK ?

Stronghold 3 sera, selon ses développeurs, « un hommage au premier épisode de la série ».

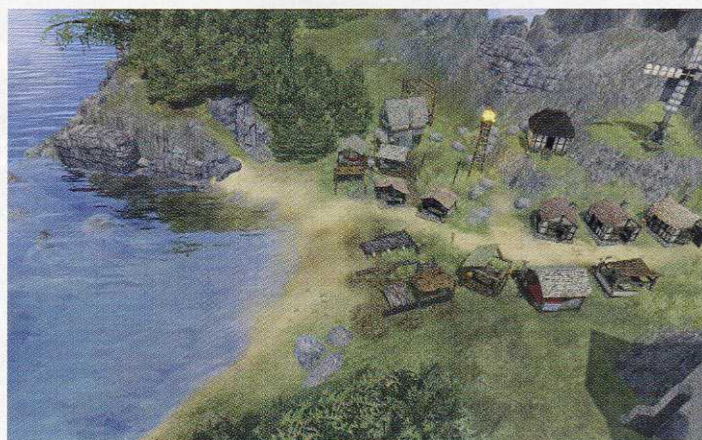
Cela se sent jusque dans l'histoire qui commence vingt ans après le point final de Stronghold 1. Les tristes sirs qu'étaient le Rat, le Serpent et le Porc sont morts, mais les deux enfants de ce dernier sont en quête de vengeance. Il y a aussi et surtout le Loup, le pire de tous qui, après avoir été porté disparu, fait son grand retour.

teau. Ainsi la destruction finale d'un bâtiment dépendra de la façon dont elle survient : si c'est un coup de trébuchet (donc une pierre venant du dessus), le bâtiment éclatera comme un œuf lâché sur le parquet ; si c'est un tir de catapulte (donc venant de côté), il projettera ses débris dans une direction donnée. Ces débris pourront abîmer d'autres constructions ou tuer ceux qui se trouveraient au mauvais endroit au mauvais moment. Précisons tout de même que pour l'instant, tout cela ne relève que du domaine de la promesse que nous accueillons avec toute la réserve enthousiaste qu'il se doit.

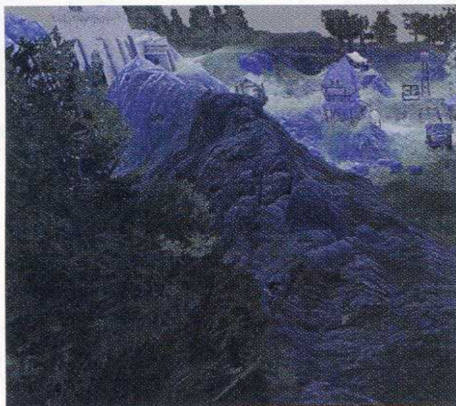
Du côté de la gestion de votre hameau, certaines chaînes de production subiront quelques simplifications. L'exemple de la lutte contre la criminalité nous a été donné. Dans Stronghold 2, pour arrêter les voleurs, il fallait des gardes, puis une prison qui ne servait à rien sans tribunal ou sans salle de torture adéquate, pour dissuader la récidive. Cette chaîne a été réduite en supprimant le tribunal, ce qui correspond d'ailleurs assez à l'image expéditive que je me fais de la justice des seigneurs médiévaux. Autre exemple : l'« Honneur », une des ressources présentes dans les épisodes précédents s'obtient bien plus simplement. Auparavant, diverses denrées étaient stockées dans une réserve d'où elles étaient transférées à la Cuisine



Pourfendus, transpercés de flèches, empalés, les soldats jouissent rarement de leurs retraites.



D'une masure à l'autre, de subtiles variations viendront briser la monotonie.


Une troupe nombreuse de soudards se tapit peut-être ici.

qui fournissait les Banquets dont l'opulence générait de l'Honneur. Il suffira dans Stronghold 3 d'un seul bâtiment à pourvoir en hors-d'œuvre variés pour se faire mousser auprès des autres nobles.

Si la partie gestion se trouve amaigrie, l'aspect stratégique du soft prendra en revanche du ventre avec l'arrivée du cycle jour/nuit. Une fois l'obscurité tombée, le joueur ne voit strictement rien en dehors des zones couvertes par les feux qu'il installe çà et là. Cela fait de la nuit un nouvel élément de gameplay très intéressant. Il sera possible de profiter de l'obscurité pour lancer des attaques de diversion, et les incursions de loups et de voleurs se feront plus imprévisibles. Pour s'en prémunir, il faudra soit faire appel à des

> **« La nuit venue, les incursions de loups et de voleurs se feront plus imprévisibles. »**

éclaireurs munis de torches (qui porteront bien leur nom pour le coup), ou à des catapultes capables d'éclairer une zone d'un grand coup d'huile enflammée. Quelques démonstrations nous ont été faites et bien que nous ayons peu d'éléments, ces nouvelles idées s'annoncent pour le moins prometteuses.
En laissant plus qualifiés que lui se charger des contingences techniques de son futur titre, Firefly a libéré les énergies (un peu comme la cocaïne et la directive Bolkestein, mais sans les effets secondaires). Il peut ainsi se permettre de perfectionner le gameplay de Stronghold sans se soucier de leur application technique. Notre premier avis sur Stronghold 3 est donc assez positif mais il nous faudra bien plus de preuves pour être pleinement convaincus.

SAVONFOU

INTERVIEW

LE GENTLEMAN DÉVELOPPEUR

Simon Bradbury, Président de Firefly Studios et lead designer de Stronghold 3

Chaque Stronghold est un peu comme un de ses enfants. Rencontre avec le papa d'une famille nombreuse.



JOYSTICK : **Cela fait longtemps que nous n'avions pas entendu parler de vous. Qu'est-ce que vous avez fait pendant tout ce temps ?**
Simon Bradbury : Nous avons perdu beaucoup de temps avec Dungeon Hero (un titre qui a coulé en même temps que son éditeur Gamecock, ndlr). Après cela, nous nous sommes demandé ce que nous voulions faire. Notre série Stronghold étant très populaire (5 millions d'unités vendues entre Stronghold 1, 2 et Crusader, ndlr), et comme cela faisait dix ans que nous avions sorti le premier épisode, nous nous sommes dit qu'il était temps de se pencher sur un Stronghold 3.

JOYSTICK : **Y a-t-il parmi les autres jeux de stratégie et de gestion des titres qui vous plaisent et auxquels vous jouez ? Vous inspirent-ils pour Stronghold 3 ?**
S.B. : Je regarde bien évidemment ce qui se fait ailleurs, mais c'est surtout pour voir si graphiquement nous serons au niveau. Les mécanismes de Stronghold sont inspirés de jeux beaucoup plus anciens comme la série des Ceasar, et ils ont depuis évolué d'eux-mêmes sans influence extérieure. Il n'y a hélas pas eu beaucoup de jeux marquants dans ce domaine ses trois dernières années. J'attends beaucoup de Starcraft II. J'ai beaucoup aimé Command & Conquer III qui était, selon moi, un retour aux sources réussi. J'espère qu'un jour Microsoft ressortira Age of Empires du placard. Sinon, en ce moment, je joue beaucoup à Plants vs Zombies.

JOYSTICK : **Est-ce plus difficile de nos jours de trouver des financements pour un jeu de gestion et de stratégie comme Stronghold qui se joue uniquement sur PC ?**
S.B. : C'est sûr que l'on est loin des années 90. L'attention des gros éditeurs est concentrée sur les consoles, mais pour nous, ça va. Notre studio est connu, Stronghold aussi, en revanche cela ne doit pas être facile de lancer une nouvelle IP uniquement sur PC.

JOYSTICK : **Je n'ai jamais trouvé l'IA des Stronghold très performante, est-ce que vous avez un peu amélioré ce point-là ?**
S.B. : Eh bien, j'espère au moins qu'elle sera assez forte pour vous (rire). Le gros problème est qu'elle doit s'adapter aux édifices défensifs que vous dressez devant elle. Elle raisonnera de la façon suivante : la carte est découpée en zones stratégiques qu'elle essayera de prendre tout en dressant des statistiques. Si ses pertes sont fortes et les vôtres ridicules, elle cherchera un autre moyen de passer, ou attaquera ailleurs.

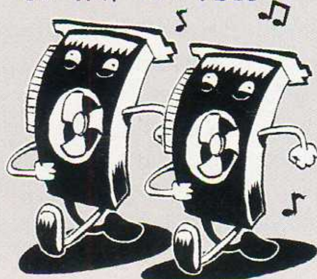
JOYSTICK : **Dans vos anciens jeux, l'ordinateur n'attaquait que votre château sans chercher à vous asphyxier en détruisant les bâtiments hors les murs (bûcherons, commerçants, carrières de pierre), est-ce quelque chose que vous avez changé ?**
S.B. : Oui, en fait, la gestion de l'armée adverse sera un peu schizophrène puisqu'elle attribuera 90 % de ses forces à l'assaut de vos murs, pendant que les 10 % restant seront en mode « guérilla » et traqueront vos caravanes et vos paysans.

Édito

PAR BOBA FETT

La guerre des clones

Qu'est-ce qui différencie deux cartes GeForce GTX 460 en magasin, sur lesquelles nous avons voulu nous pencher ce mois-ci ? La quantité de mémoire qu'elles embarquent : 768 Mo ou 1 Go ! Dans sa grande tradition, Nvidia a jeté la confusion autour de la première incursion de sa puce Fermi GF104 en commercialisant sous la même bannière deux produits aux performances significativement différentes. Et comme si ça ne suffisait pas, la GTX 460 présente un bon potentiel d'overclocking : une possibilité dont se sont emparés tous les constructeurs, en overclockant le modèle de base de manière significative. De Gainward à MSI en passant par Zotac ou Gigabyte : là encore, vous devez choisir votre camp pour investir dans le modèle qui sied le mieux à votre configuration. Si l'on ne peut que se réjouir du retour de Nvidia sur le devant de la scène, nous voilà confrontés à un choix bien épineux… Les gamers seraient-ils d'éternels insatisfaits ? De quoi donner la migraine. Alors : aspirine ou paracétamol ?



Le Fermi se décline à toutes les sauces ■ Vers une GeForce GTX 475 plus équilibrée ?

Nvidia à la reconquête du grand public

Nvidia paie cher le retard accumulé dans la production de ses cartes graphiques compatibles DirectX 11 : selon une récente étude d'un cabinet indépendant, AMD-ATI lui ravit pour la première fois depuis près de quatre ans le titre de leader sur le secteur des cartes orientées joueurs, en détenant plus de 51 % du marché. S'il faut toutefois remettre ce chiffre en perspective en prenant en compte les circuits graphiques intégrés au chipset des cartes mères (un domaine dans lequel Intel est un farouche compétiteur), la réalité est bien là : en ne s'adressant qu'au très haut de gamme, avec des cartes surdimensionnées de surcroît, Nvidia s'est peu à peu coupé de sa base de fidèles. La firme au caméléon est toutefois bien décidée à revenir sur le devant de la scène, galvanisée par les très bonnes performances et l'excellent positionnement de sa GeForce GTX 460 testée page suivante. Les rumeurs vont bon train concernant une éventuelle GeForce GTX 475, version dopée aux hormones de cette première carte répondant enfin à la demande des joueurs au budget plus serré. La puce GF104 introduite à cette occasion a en effet été légèrement bridée : équipée de 384 processeurs de flux, elle voit l'un de ses clusters désactivé sur la GeForce 460. Les intégrateurs n'ont d'ailleurs pas attendu pour booster ses performances, en proposant plusieurs modèles overclockés dont une déclinaison très intéressante chez Gainward qui surcadence sa fréquence aux alentours de 800 MHz. Il ne serait donc pas étonnant que Nvidia propose d'ici la fin de l'année une GeForce GTX 475 dont la fréquence de base tutoierait les 700 MHz et s'articulerait autour d'un GF104 non bridé. En marge de ces spéculations, Nvidia s'apprête également à commercialiser une série de modèles d'entrée de gamme autour de deux nouvelles déclinaisons de sa puce Fermi : le GF106 et GF108. Avec quelques mois de recul, la firme au caméléon adopte ainsi la même stratégie commerciale qu'ATI-AMD, déclinant à l'envi sa nouvelle génération de puces en partant des modèles les plus puissants pour atteindre l'entrée de gamme. À ce titre, la GeForce GTS 450 qui s'apprête à voir le jour devrait se positionner légèrement en dessous de la GTX 460 pour un prix plancher. Le compte à rebours est lancé !

Site : www.nvidia.fr

> La GeForce GTX 475 constituerait une version équilibrée, basée sur les excellentes caractéristiques du GF104.



Jen-Hsun Huang, co-fondateur et CEO de Nvidia, présente fièrement la puce Fermi. On devrait encore en découvrir de nouvelles déclinaisons d'ici la fin de l'année !



Overclockeurs de tout bord, défendez-vous !

Intel Sandy Bridge : la fin de l'overclocking ?

Si la première vague des processeurs issus de l'architecture Sandy Bridge ne devrait pas voir le jour avant janvier prochain, quelques rumeurs à leur sujet émanent des constructeurs taïwanais de cartes mères. Et elles ne sont pas réjouissantes : les futurs processeurs sur socket LGA 1155 ne pourront a priori pas s'overclocker par le bus. Afin de limiter le nombre de puces présentes sur le circuit imprimé, Intel a en effet intégré la gestion des fréquences dans le PCH (Platform Controller Hub), ce qui permet de gérer d'un seul tenant la fréquence de la DDR3, du PCIE, du SATA, de l'USB et du processeur. Il ne serait donc plus possible d'overclocker un CPU à travers le BCLK, puisque cette notion disparaîtrait au profit d'une gestion centralisée des fréquences. Toutefois, il est inutile de crier au loup prématurément : d'une part, le mode Turbo Boost a considérablement malmené le concept de « fréquence de base », et d'autre part il n'est pas exclu qu'Intel décline sa gamme de processeurs –K avec leur coefficient multiplicateur débloqué. Réponse définitive début 2011.

Site : www.intel.com

SHOPPING

Corsair prend le SSD d'assaut



Corsair vient d'annoncer la commercialisation de nouveaux SSD autour de sa gamme Force, basés sur le contrôleur SandForce SF-1200.
Les F40, F80 et F160 affichent des capacités respectives de 40, 80 et 160 Go : de quoi marcher clairement sur les plates-bandes d'Intel et de sa gamme X25. Véritable aubaine, la gamme serait lancée aux alentours de 120 euros pour le plus petit modèle et de 420 euros pour le F160.
Du côté des performances, Corsair annonce un débit de 280 Mo/s en lecture et de 270 Mo/s en écriture.

BRÈVES

Sony dévoile le Blu-ray d'un To



La firme japonaise à l'origine du disque Blu-ray a dévoilé un nouveau procédé de fabrication autour d'un laser bleu-violet ayant une longueur d'ondes de 405 nanomètres.
L'intérêt ?
Un disque présentant les mêmes caractéristiques physiques capables de stocker un téraoctet de données ! De quoi débrider l'imagination d'un certain James Cameron pour un Avatar 12 prévu en 2031.

Samsung plébiscite les LED



Le constructeur coréen est bien décidé à décliner son savoir-faire en matière de téléviseur rétroéclairé à LED à nos PC de joueurs.
Le résultat : une nouvelle gamme de neuf moniteurs de 21,5 et 23 pouces, tous à la résolution de 1920x1080 pixels et présentant des caractéristiques très intéressantes. On apprécie en particulier le niveau de contraste et la profondeur des noirs, avec un excellent temps de réponse.

Antec n'oublie pas les joueurs

Nous l'avons vu avec la nouvelle génération de cartes graphiques : si vous souhaitez abriter de tels monstres de puissance au sein de vos configurations, vous ne devez pas lésiner sur le bloc d'alimentation. Bien conscient du marché que représentent les joueurs, Antec s'apprête à commercialiser une nouvelle série de blocs certifiés 80Plus : les High Current Gaming. Les premiers modèles devraient disposer de 400 et 520 Watts, avec une structure modulaire.

Deux éditions disponibles en boutique
Nvidia complique la donne, en distribuant sous la même bannière deux cartes différentes



Constructeur	Nvidia
Fréquence	675 MHz
Fréquence mémoire	1 800 MHz
Gravure	40 nm
Mémoire vidéo	1 024 Mo GDDR5
Interface mémoire	256 bits
Longueur	20,9 cm
Connectiques	2xDVI, HDMI, DP
Nombre de transistors	1,95 milliard
Site	www.nvidia.fr
Prix	228 euros environ

EN RÉSUMÉ

Plus courte et moins intrusive que les premières GeForce GTX 400, la GTX 460 est l'un des fleurons du marché des cartes pour joueurs à 200 euros.

PLUS

- De bonnes performances générales
- Consommation électrique OK
- Un bon potentiel d'overclocking

MOINS

- La GeForce GTX 465 n'a plus d'intérêt
- 2 versions sous le même patronyme
- Design double-slot (mais inévitable !)

VERDICT 16/20

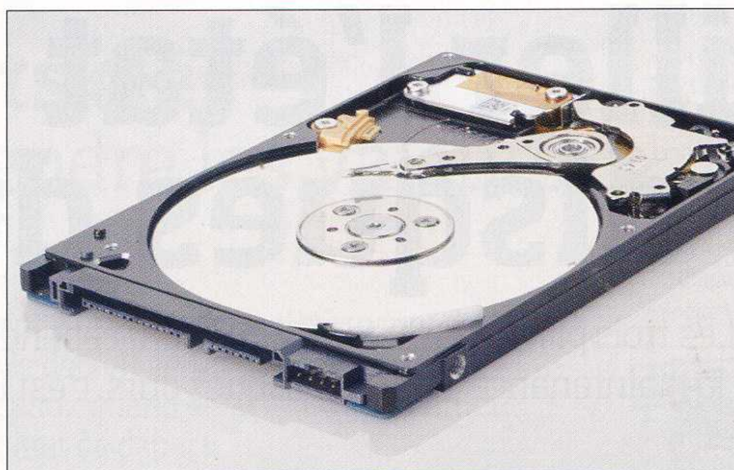
Zotac GeForce GTX 460 ■ Une carte enfin Fermidable ?

Le caméléon reprend des couleurs

S'il nous a fallu ronger notre frein durant de longs mois, en attendant que Nvidia daigne concurrencer ATI-AMD sur le secteur des cartes graphiques DirectX 11, nous n'avons pas caché notre semi-déception à la sortie des GeForce GTX 480 et 470. Certes, des performances brutes décoiffantes venaient bien récompenser notre attente, mais elles étaient au prix d'une consommation électrique, d'une surchauffe et d'un bruit dégagé particulièrement irritants. Nvidia a par ailleurs totalement délaissé le marché des cartes pour joueurs aux alentours de 200 euros, une gamme de prix qu'ATI-AMD a également peu à peu ignoré, creusant un large écart entre ses Radeon HD 5000 d'entrée de gamme et ses puissantes Radeon HD 5870 et 5970 (315 euros et 540 euros). Nvidia a donc revu sa copie, en troquant la puce Fermi GF100 de ses premiers modèles contre une GF104 revue et corrigée. Il ne s'agit pas simplement d'un GPU « au rabais », tiré vers le bas pour réduire les inconvénients des premiers modèles : son architecture est réorganisée, reportant la puissance de calcul dédiée au GPU-computing en faveur de performances plus équilibrées en jeu vidéo. Le résultat ne se fait pas attendre : proposé à un tarif très intéressant, le GeForce GTX 460 doté d'un giga-octet de GDDR5 tutoie les performances d'une Radeon HD 5850 en écrasant sans encombre la GTX 465 qui perd aujourd'hui totalement de son intérêt ! Le positionnement de la carte est ainsi très intéressant et constitue enfin une solide alternative à l'hégémonie d'ATI-AMD dans ce secteur.

> « Avec le GF104, Nvidia distribue la carte DirectX 11 au rapport qualité/prix le plus équilibré. »

Constructeur Seagate
Modèle Momentus XT
Format 2,5 pouces
Interface SATA 3 Gb/s
Capacité 500 Go + SSD 4 Go en SLC
Vitesse de rotation 7 200 t/minute
Buffer 32 Mo
Site www.seagate.com
Prix 139 euros



Seagate Momentus XT ■ Momentus Hybridus Maximus

Seagate conjugue le meilleur des deux mondes

Après une première incursion dans le domaine des disques durs hybrides en 2007, Seagate remet son concept au goût du jour pour notre plus grand plaisir. Présenté sous la forme d'un disque dur de 2,5 pouces classique, le Momentus XT cache sous ses plateaux quatre puces de mémoire Flash SLC pour un total de 4 Go complémentaires. En fonction de votre usage, les informations auxquelles vous accédez le plus fréquemment sont écrites sur cette portion d'espace disque afin de doper le temps d'accès et la vitesse de lecture/écriture.
Le résultat est sans appel : 108 Mo/s et 9 Mo/s en lecture et écriture moyenne environ.

EN RÉSUMÉ

Pour PC portables et de bureau, le Momentus XT conjugue le meilleur des deux mondes et offre les performances d'un SSD au prix d'un disque dur à plateaux traditionnel.

PLUS
- Le rapport qualité/prix
- Les performances
- Démarrage de Windows 7 en 18 sec

MOINS
- Destiné aux PC portables
- Stockage limité pour un disque système
- Trois déclinaisons (250, 320 et 500 Go)

VERDICT 15/20

Constructeur Cyborg
Précision 25-5 600 dpi
Vitesse de déplacement 6 m/s
5 boutons programmables
Accélération 50 G
5 poids de six grammes supplémentaires 7 200 t/minute
Dimensions réglages
Site www.cyborggaming.com
Prix 99 euros



Cyborg R.A.T. 7 ■ Une grosse souris ? Non, c'est une RAT !

La souris des Transformers

Vous peinez à trouver une souris qui épouse vos grosses paluches et vous êtes à la recherche d'un modèle présentant un certain poids, afin de mieux contrôler vos déplacements dans les FPS ? Si son design futuriste ne vous rebute pas, optez sans hésiter pour la R.A.T. 7 de Cyborg/Mad Catz. Par un truchement de molettes et de petits poids à ajouter, vous ajustez très facilement les dimensions et le maintien de la souris. En quelques secondes, vous adaptez son comportement au millimètre près.

EN RÉSUMÉ

Originale et bien conçue, la R.A.T. 7 est l'arme de choix des fraggueurs exigeants, qui l'adapteront sur mesure à leurs envies.

PLUS
- Un concept très original
- Une finition sans faille
- On l'adapte au millimètre près

MOINS
- Le design rebutera certains
- Le prix
- Disponibilité en magasin

VERDICT 15/20

UTILITAIRES

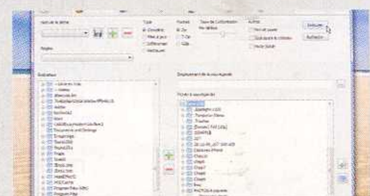
Tweak Me ! 1.1.0.4

Fort d'un large succès populaire, Windows 7 a éveillé la curiosité de millions de bidouilleurs qui ont percé à jour ses entrailles pour l'optimiser sous toutes les coutures. Le résultat de leurs travaux ? Tweak Me, un puissant outil de personnalisation du système qui offre plus de 130 réglages prédéfinis en indiquant la « dangerosité » de chacune de ses bidouilles. **Site :** http://tinyurl.com/tweakmeWin7



Toucan 3.0.2

Si le nouveau Centre de maintenance de Windows 7 constitue la vigie de la santé de votre PC, son utilitaire de sauvegarde automatique n'est pas des plus ergonomiques. Troquez-le avantageusement contre Toucan, un puissant logiciel gratuit de sauvegarde : il parvient à « incrémenter » des archives sécurisées et compressées sur des supports de stockage externes.
Site : http://tinyurl.com/toucanwin7



GPU Caps Viewer 1.8.8

Complet et ergonomique, cet utilitaire de diagnostic et d'optimisation de cartes graphiques vous permet de stresser votre équipement et de vous assurer d'un overclocking réussi. Après avoir procédé à quelques réglages, vous pouvez tester la stabilité de l'overclocking. On apprécie le module visant à surveiller la parution des dernières mises à jour des pilotes.
Site : www.ozone3d.net/gpu_caps_viewer



Surveiller l'état de ses disques durs

Acheter, installer, utiliser. Les trois piliers du matos ne tiennent cependant pas debout sans le quatrième, celui de la maintenance. Pour les disques durs, c'est indispensable pour éviter les catastrophes.

DURÉE
30 minutes
NIVEAU
✓ Facile
MATÉRIEL
✓ Crystal Disk Info : http://crystalmark.info/software/CrystalDiskInfo/index-e.html
✓ Hardware Monitor : http://www.cpuid.com/softwares/hwmonitor.html

Perdre un disque dur est probablement l'une des pires choses qui puissent nous arriver dans le monde de l'informatique. Outre l'immobilisation de votre machine, c'est bien entendu la perte des données qui entre en première ligne de compte. Et là, autant dire qu'à part pleurer, il ne vous reste pas grand-chose à faire.
Pourtant, la majorité des casses disques sont non seulement prévisibles, mais en prime facilement évitables. Quelque chose qui est assez facile à dire aujourd'hui, car on en sait un peu plus sur ce qui fait casser les disques. C'est à Google que l'on doit la révélation. En effet, le papa du moteur de recherche à de gros besoins en matière de puissance. Et là où certains donnent beaucoup d'argent au monde de l'informatique en achetant des serveurs, Google préfère utiliser des PC classiques avec des disques durs tels que ceux que nous utilisons. Des milliers de machines qui leur ont permis de produire une étude particulièrement bien ficelée sur la durée de vie des disques durs. Première constatation, la température, souvent mise en avant comme le problème principal, n'est pas vraiment la cause première des pannes. Il faut rester

> « La température n'est pas vraiment la cause première des pannes. »

dans des valeurs raisonnables bien entendu, mais si l'on est sous les 45 degrés, il n'y a pas de problèmes particuliers. Pire, Google a décelé une tendance inverse : sous les 30 degrés, les taux de pannes augmentent. Première grande tendance donc : gardez vos disques entre 30 et 45 degrés.

SMART Monitoring

Vous le savez peut-être, nos disques durs intègrent une surveillance interne. Baptisée S.M.A.R.T (Self Monitoring, Analysis and Reporting Tool), elle se manifeste souvent au démarrage de votre machine, les disques indiquant leur état au BIOS qui vous avertira généralement si quelque chose ne va pas. En pratique cependant, lorsque vous voyez une telle erreur, il est déjà trop tard. Certes votre disque fait souvent encore semblant de fonctionner mais vous n'arriverez pas à réaliser une sauvegarde complète de vos données.
Le mécanisme est il défaillant ? Pas vraiment. Pour bien comprendre, le mécanisme SMART repose sur la collecte d'un certain nombre de données. Nombre d'heures de fonctionnement, de démarrages ou d'erreurs de lecture, tout est comptabilisé. En pratique il ne faut pas attendre que les seuils d'erreurs soient critiques. Au contraire, les premiers signes d'erreurs en matière par exemple de réallocation de secteurs sont à prendre très au sérieux. Si les disques sont capables de se réparer seuls, dans de nombreux cas, un disque qui aura commencé à réallouer des secteurs aura une chance bien plus élevée de tomber en panne. Nous allons vous montrer en pratique les paramètres à surveiller pour éviter les drames.

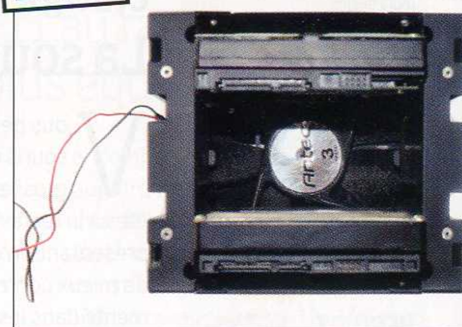
PAS À PAS

1/ Ne lésinez pas sur les fixations. Les vibrations sont une cause massive de problèmes. Fixez vos disques avec 4 vis, même si cela implique de démonter le boîtier. **2/ Les boîtiers modernes placent un ventilateur pour 3 disques.** Si vous n'en avez qu'un, placez-le au milieu de la baie pour qu'il soit brossé par l'air en haut et en bas. **3/ Si vous utilisez deux disques,** placez-les en haut et en bas. **4/ Vérifiez la température avec un outil dédié (Hardware Monitor).** Entre 30 et 45 dégrés, vous limiterez les risques.

ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



3 points clés
Comprendre les valeurs SMART

Les valeurs se lisent à l'envers. Actuel correspond à la valeur actuelle, elle décroît généralement pour les paramètres principaux quand les erreurs augmentent. Maxi indique la valeur de départ.

CrystalDiskInfo 3.6.4

Fichier Edition Fonctions Thèmes Disques Aide Language

Correct -- °C C: | Correct 29 °C E: | Correct 34 °C G: | Correct 31 °C D: | Correct 34 °C F:

SAMSUNG HD501LJ 500.1 GB

Etat de Santé: Correct — Température: 31 °C

Firmware: CR100-10 — Taille Cache Mémoire: 16384 KB
Numéro de Série: S0MUJ1FP837117 — Taille Cache NV: ----
Interface: Serial ATA — Vitesse Rotation: Inconnu
Mode de Transfert: SATA/300 — Nbre d'allumage: 1917 x
Lettre lecteur — 527 heures
Standard: AT…
Caractéristiques: S.N…

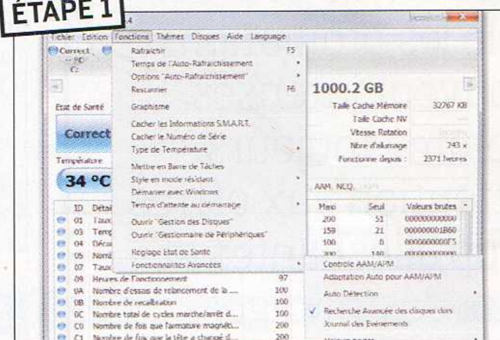
ID	Détail Caractéristique du ID
01	Taux Erreur en Lecture
03	Temps moyen mise en rotation
04	Décompte des cycles de mise en rotation — 97 97 0 000000000D99
05	Nombre de secteurs réalloués
07	Taux d'erreurs d'accès des têtes
08	Performance moyenne des opérations …
09	Heures de Fonctionnement
0A	Nombre d'essais de relancement de la …
0B	Nombre de recalibration
0C	Nombre total de cycles marche/arrêt d…
BB	Nombre d'erreurs qui n'ont pas pu être…
BC	Nombre d'opérations avortées en raiso…
BE	Température interne sur les disques W…
C2	Température
C3	Temps entre les …
C4	Nombre d'opérati…
C5	Nombre de secte…
C6	Nombre total d'er…
C7	Nombre d'erreurs…
C8	Nombre total d'er…
C9	Taux d'erreurs n…
CA	Erreur de marqua…

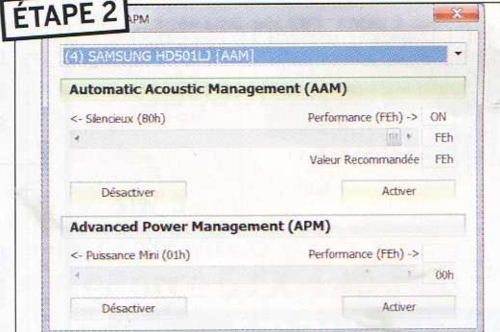
1 Erreurs de lecture
Tout le monde peut se tromper, même un disque dur. Cependant il est capable la plupart du temps de s'en rendre compte. Gardez un œil sur les erreurs de lecture (01).

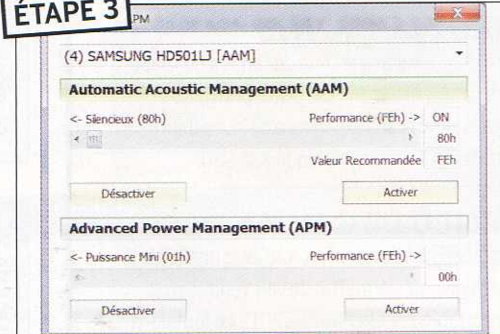
2 Erreurs mécaniques
Si elles sont de plus en plus rares, les défaillances du système de rotation existent. Cette valeur (0A) indique le nombre de fois que le disque aura dû recommencer sa procédure de démarrage.

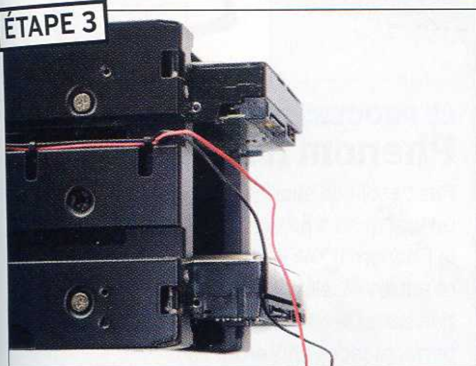
3 Problèmes de secteurs
Quatre valeurs critiques à surveiller, C4, C5, C6 et 05. Elles permettent de surveiller les secteurs réalloués. En pratique, c'est l'indicateur de panne à venir le plus efficace. S'il bouge, préparez vos sauvegardes.

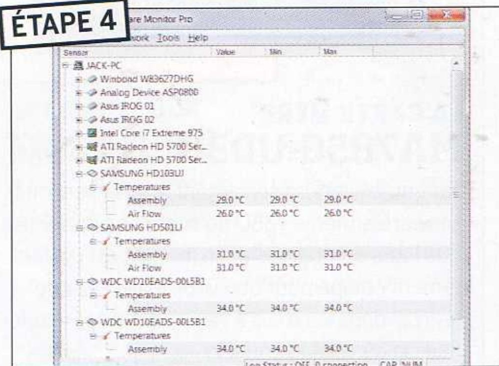
1/ Si le bruit de vos disques durs vous dérange, Crystal Disk Info permet d'activer les options de gestion acoustiques. Choisissez Fonctions > Fonctions Avancées > Contrôle AAM/APM. **2/ Après avoir choisi votre disque dans la liste** (il faut que les lettres AAM soient derrière son nom pour qu'il supporte), déplacez l'ascenseur complètement vers la gauche. **3/ Cliquez enfin sur Activer (sous l'ascenseur).** Répétez l'opération pour tous vos disques.











À RETENIR

En gardant un œil sur les valeurs SMART, il est possible de prédire plus de la moitié des pannes des disques durs. C'est bien, mais ce n'est pas une certitude. Un tas de pannes peuvent survenir sans prévenir, parfois dues à des causes externes. Les disques durs sont très sensibles aux surtensions (variations à votre prise électrique). Des blocs de prises spécifiques existent, n'y mettez pas une fortune mais choisissez un modèle capable de filtrer les surtensions : cela peut vous éviter de devoir changer un disque dur ou une carte mère. Notez que ces blocs ne vous protégeront pas forcément d'une surtension due à un orage.

TOP HARD

La saison de la rentrée arrive et avec elle les promotions souvent juteuses. Comme toujours, attention aux offres trop allèchantes et aux déstockages, particulièrement du côté des portables où il reste beaucoup d'invendus...

C_WIZ

HAUT DE GAMME

Prix Environ 120 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE

P7P55D

Ce n'est pas un modèle luxueux mais à quoi bon ? La P7P55D comporte tout ce dont nous avons besoin pour se créer une configuration de qualité. Le socket 1156 garde toujours notre préférence, sachez tout de même que tout changera en 2011...

Prix Environ 290 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.93 GHz
Site www.intel.com



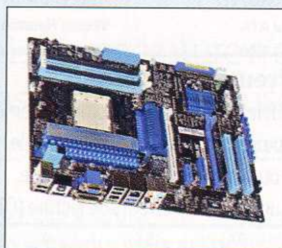
LE PROCESSEUR

Core i7 870

Hausse de prix suite à l'introduction du 880, ouch. Sachez également que le lancement des Sandy Bridge, remplaçants de la gamme socket 1156, est prévu pour la fin de l'année. Pas de saut énorme de performances à prévoir. Cependant, si vous aimez l'overclocking, achetez maintenant...

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 160 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE

M4A89TD Pro

Asus continue de proposer à nos yeux les meilleures cartes mères du moment, même s'il ne faut pas oublier Gigabyte dont les produits restent eux aussi très bons. La GA-890FXA-UD5 est une bonne alternative par exemple, elle est cependant légèrement plus chère.

Prix Environ 180 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com



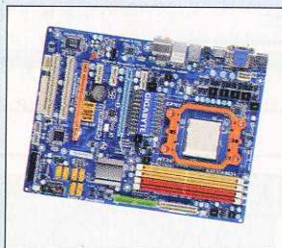
LE PROCESSEUR

Phenom II X4 965 BE

Petite remontée des prix sur les processeurs AMD, le 965BE reste cependant notre processeur préféré dans cette gamme de prix. Pour ceux qui veulent réduire leur budget, pensez au 955BE, vous ne perdrez que 200 MHz tout en gardant le potentiel d'overclocking.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE

MA785G-UD3H

Tant qu'à économiser, autant aller à l'essentiel. Les cartes mères 785G ne sont pas plus lentes que leurs comparses et ce modèle est correctement équipé pour que vous n'ayez pas de regrets dans les mois à venir. Faites des économies là où vous le pouvez.

Prix Environ 145 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.0 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR

Phenom II X4 945

Pas besoin de sacrifier sur le nombre de cœurs, un vrai quad à prix cassé, c'est ce que propose le Phenom II X4 945. Oubliez les Athlon II et autres version 2 ou 3 cœurs. Certes vous baisseriez le prix de votre config mais les performances chuteront sec.

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME

Ce n'est par parce que l'on a de l'argent qu'il faut le dépenser bêtement. Les pistes principales pour améliorer son expérience de jeu restent le processeur, la carte graphique et le SSD.

MILIEU DE GAMME

Une configuration confortable avec une carte graphique qui permettra de voir venir confortablement les jeux de 2011. Le tout dans un budget le plus serré possible.

ENTRÉE DE GAMME

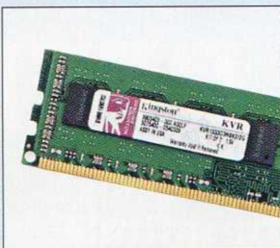
Même si l'on ne peut pas faire de miracles, nous n'en sommes pas très loin avec une configuration qui tient réellement la route. Upgrader la carte graphique sera votre première mission.

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

BUDGET 1090 €

Prix Environ 100 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

L'espoir renaît ! Les 4 Go de mémoire passent enfin sous la barre des 100 euros, quelque chose que nous n'avions pas vu depuis très longtemps. Profitez de l'occasion pour faire du stock si vous en avez besoin. Et pas besoin d'aller chercher de modèle plus luxueux.

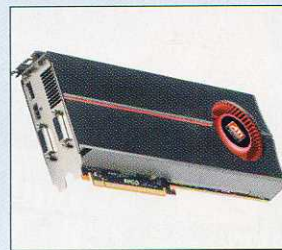
Prix Environ 210 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X-25 M 80 Go

C'est le meilleur, tout simplement. Le X25-M dispose à la fois d'excellentes performances en lecture mais aussi d'une forte capacité à ne pas partir en vrille si d'autres programmes essayent d'accéder à votre disque quand vous jouez. Des remplaçants sont prévus pour l'automne.

Prix Environ 370 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

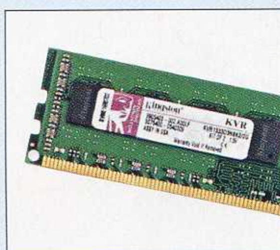


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5870

Légère baisse de prix sur les Radeon HD, le début de concurrence proposé par Nvidia commence à pousser les prix vers le bas, et l'on ne peut que s'en lécher les babines. La 5870 est sans concurrence sur le haut de gamme.

BUDGET 770 €

Prix Environ 100 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Si cette mémoire n'est pas disponible, d'autres constructeurs existent. Le point principal à regarder est la tension annoncée. Elle doit être exactement de 1.5 volt. Si ce n'est pas le cas, on vous vend des spécifications overclockées ce qui n'est pas très honnête.

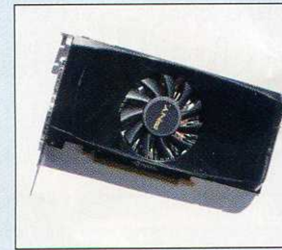
Prix Environ 90 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

Partons dorénavant sur la version black du Caviar de Western Digital. Les nouveaux modèles sont particulièrement performants et sont en prime compatibles avec l'interface SerialATA 3.0. Avec 64 Mo de cache il n'y a rien à redire. Ceux qui préfèrent le silence se tourneront vers les « Green ».

Prix Environ 240 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com

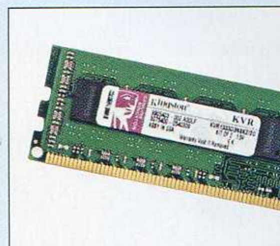


LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

Enfin ! Depuis le temps que l'on attendait une carte Nvidia que l'on pouvait vous conseiller les yeux fermés, c'est enfin chose faite. La GTX 460 est une très bonne carte milieu de gamme silencieuse et performante. Attention aux modèles 768 Mo, bien plus lents. Il vous faut 1 Go !

BUDGET 505 €

Prix Environ 100 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Pas d'alternative, on se réjouira déjà de la baisse de prix. Comme toujours on vous rappellera d'utiliser la version 64 bits de Windows 7 pour vos nouvelles machines. Non seulement la mémoire sera mieux utilisée mais les jeux commencent à supporter ce mode.

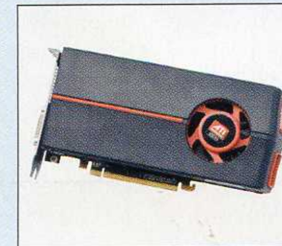
Prix Environ 50 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

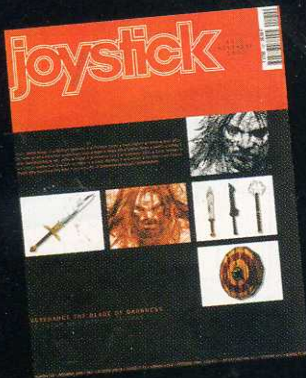
Un seul plateau, c'est ce qui fait la différence pour ce modèle 500 Go de Samsung. Son prix serré ne gâchant rien, bien entendu. D'autres alternatives existent ailleurs chez les marques qui vont bien, Seagate, Hitachi et Western Digital étant nos favorites.

Prix Environ 140 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5770

En attendant de voir arriver d'autres cartes dans cette gamme de prix chez Nvidia, nous restons sur la Radeon HD 5770 pour son prix serré. Les 460 GTX 768 Mo et HD 5830 sont d'autres options, mais comptez respectivement 200 et 180 euros.



NOVEMBRE 2000

ET POKE ET PEEK

Qu'il est beau, ce Joystick n°120, avec en couverture… **STUART LITTLE ?! Et un gros surtitre intitulé « À poil la souris ! » ??** (ndSundin : Kracou, pauv'noob… C'est la pub de fin de mag… T'es en train de le lire à l'envers).

Historique, chers lecteurs… Ce numéro de novembre 2000 est tout simplement historique ! C'est en effet grâce à lui que la rédaction de Joystick est aujourd'hui connue à travers le monde entier. Grâce à lui que Savon est maintenant fiché par la police new-yorkaise comme trafiquant de chemises exotiques et alcoolique notoire. Grâce à lui, enfin, que Lucky possède sa propre carte de membre VIP au fameux bar à strip-tease « Le gros machin », « ze place to be » à Montréal, paraît-il. Oui, chers amis : en ce mois de novembre pluvieux (ce n'est pas moi qui le dit, c'est Fish), la rubrique « le jeu de la couv » fait son entrée dans Joystick, et va ouvrir la porte à dix années de press tours colorés. Comme quoi un bon brainstorming autour de quelques verres de tequila peut suffire à écrire l'histoire. Les lecteurs, quant à eux, pas encore conscients qu'une révolution est en marche, continuent de se plaindre dans la page courrier : et pourquoi ma carte ATI Rage Pro, elle ne marche pas ? Dois-je m'abonner à AOL malgré leur système lourdingue de déconnexion toutes les heures ? (La réponse est dans la question, mon jeune ami). Et pourquoi la démo de Stupid Invaders, livrée en exclu avec le mag précédent, ne fonctionne pas ? Ah, si la rédaction de l'époque avait eu Sundin dans son équipe. Car aujourd'hui, comme tout le monde le sait (je vous renvoie au forum de notre magazine), c'est notre gamer roux qui s'occupe amoureusement de la fabrication de nos fameuses galettes et des éventuels problèmes qui en découlent… Il les grave le soir chez lui, à l'ancienne (au marteau et au burin, donc), après une dure journée de boulot… Quelle abnégation !



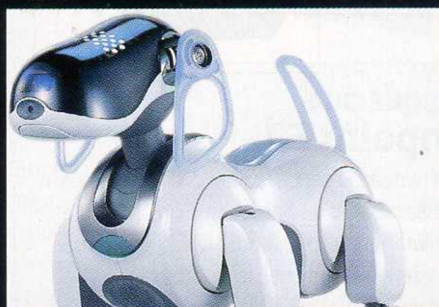
UN GROS GARS AVEC UNE ÉPÉE

Mais trêves de bavardage ! Je ne vous ai toujours pas donné le nom de l'heureux élu, celui qui trône en couverture ! Eh bien, c'est Severance, une sorte de Tomb Raider où la divine Lara aurait laissé sa place au musculeux Conan. Un excellent choix, si j'en crois la note qu'il ramassera quelques mois tard : 89 %. Et tant qu'on parle de tests justement, allons-y pour les sorties du mois : Crimson Skies, Midtown Madness, SWAT 3, Alerte Rouge 2. Bon sang, pas un seul RPG !!! Mais c'est un scandale ! Ah si, pardon ! Il y avait Might and Magic 8, caché dans un coin de la page 121. Je cite : « Un gameplay de témoin de Jéhovah qui n'amuse plus que les aspirants livreurs de pizzas ». Mouais… Il y avait sûrement plus intéressant à faire avec son argent… Voyons… Pourquoi pas cette nouvelle version de Aïbo, le chien robot de Sony ! Seulement 11 000 francs, soit trois fois moins que le premier exemplaire. Pour ce prix-là, on avait droit à un familier affectueux doté d'une tête, de quatre papattes, d'un télémètre infrarouge, et de capteurs d'accélération. Heureusement pour mon porte-monnaie, Ultima Online allait bientôt inventer les pets.

KRACOUKAS



Severance, ou la quête de celui qui a la plus grosse.



L'œil vif, le poil brillant, et surtout un prix exorbitant !

msi

Windows®. La vie sans limites.
MSI recommande Windows 7.

GT660
AMPLIFY
YOUR GAME*

*Amplifie ton jeu.



Sound by
DYNAUDIO



MSI GT660, livré avec une version authentique de Windows 7 Edition Familial Premium



3 slots So-DIMM DDR3. Jusqu'à 12GB de RAM.



Technologie Exclusive MSI TDE+ (Turbo Drive Engine+) pour booster vos performances CPU et graphiques.



2 HDD SATA en RAID 0 pour doubler la vitesse de transfert.



Pour une définition de 1280x720 à 30 fps et une image encore plus vraie.



USB 3.0 pour un transfert de données encore plus rapide.





Plus rapide.
Plus astucieux.

★★★★★
Classement du processeur

fr.msi.com

MSI GT660 équipé de la technologie Processeur Intel® Core™ i7.
Intel, le logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Pour en savoir plus sur le classement des processeurs Intel, consultez www.intel.fr/classement. MSI est une marque déposée de Micro Star International. - Toutes les marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs - Les spécificités des produits peuvent changer sans aucun préavis - Toute configuration autre que celle du produit d'origine n'est pas garantie.

agence Five[5]